星のカービィの桜井 政博さん ドリームインタビュー！

vol.80

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年12月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第7巻第15号（通巻80号）

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

毎月6日と21日発売！

定価490YEN 12/21 2002



11月28日に予約しよう！

あの幻の時のオカリナがもらえるぞ！

ゼルダの伝説 風のタクト

新製品情報

ニンテンドーゲームキューブシルバー
ウェーブバード

期待の新作情報

メトロイドプライム
F-ZERO GC
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス

期待の2作 遂に発売！

ポケットモンスター ルビー・サファイア

biohazard 0

NINTENDO GAMECUBE ONLY!



PlayStation
バンダイのイチオシ
ソフトラインナップ
PlayStation.2
.hack//
感染拡大Vol.1
近未来の世界を舞台に一大ヴァーチャル空間で展開される冒険を描いた本格RPG。現実世界を描いた45分のOVAも同梱!
好評発売中!
標準価格:¥5,800(税抜)
©Project.hack
©BANDAI 2002
.hack//
悪性変異Vol.2
近未来のネットRPG「The World」を舞台に巻き起こる事件を「ゲーム」と「アニメ」それぞれの角度から描いてゆく、全く新しい世界演出! ネットRPGテイストのゲームパートは斬新なキャラと仕様が満載! 待望の「.hack」ゲームシリーズ第2弾!
好評発売中!
標準価格:¥5,800(税抜)
©Project.hack ©BANDAI 2002
SDガンダム
GGENERATION-NEO
一年戦争終結後、対立を深めるアースノイドとスペースノイド…。新興勢力ザンスカール、粛正を進めるティターンズ、そしてジオン残党の陰謀…。混迷の地球圏を巡るオリジナルシナリオで魅せるシミュレーションゲーム。
11月28日発売予定
標準価格予価:¥6,800(税抜)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002
PlayStation
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.12
機動武闘伝Gガンダム
THE バトル
好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER
「機動武闘伝Gガンダム」に登場するモビルスーツを網羅! 作品の内容が楽しめるストリートモードや好きな組み合わせで対戦できるVSモードの他、多数のモードを用意! 簡単操作で迫力あるバトルが楽しめる! 隠しMSも多数出現!!
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.13
新機動戦記ガンダムW
THE バトル
好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER
「新機動戦記ガンダムW」に登場するモビルスーツを網羅! 作品の内容が楽しめるストリートモードや好きな組み合わせで対戦できるVSモードの他、多数のモードを用意! 簡単操作で迫力あるバトルが楽しめる! 隠しMSも多数出現!!
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.14
なんてっ探偵♥アイドル
THE ジグソーパズル
好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©北崎拓・井上敏樹／小学館
©トミーズアーティストカンパニー
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER
週刊ヤングサンデーで連載中の「なんてっ探偵♥アイドル」が初のゲーム化!! 人気アイドルグループ「トリコロール」の写真集的なジグソーパズルが"プレイステーション"ソフトに登場。
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.15
サイボーグ009
THE ブロックくずし
好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©2001石森プロ／サイボーグ009製作委員会・テレビ東京
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER/access
石ノ森章太郎氏の一大叙事詩「サイボーグ009」がブロックくずしになった。001～009サイボーグ戦士それぞれのキャラクターの特性を活かした必殺ショットでコンボを狙え!
SIMPLEキャラクター2000シリーズ LOGO are trademarks of D3 PUBLISHER
" "、"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NINTENDO GAMECUBE
最大4人のチーム対戦(バトル)でお宝奪ってゴールをめざせ!!
バンダイゲームキューブ参入第1弾ソフト!
From TV animation
ワンピース
ONE PIECE
トレジャーバトル!
Treasure Battle!
チームワークで宝箱を奪え!
パスワークでゴールを目指せ!
必殺技で大逆転!
船が到着するまで守りきれば勝利!
アニメさながらのグラフィック!
みんなでワイワイ4人対戦だ!
豊富なモードと多彩なゲーム!
バトルロイヤル
パイレーツサッカー
クロスカントリー
クンフーサバイバル
etc...
カードゲームコレクションで裏技発見!
大ヒット発売中!!
ジャンル チーム対戦アクション
プレイ人数 1～4人対戦
標準価格 ¥6,800(税別)
BANDAI
©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI 2002
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●画面は開発中のものです。



バンダイゲームキューブ参入第2弾ソフト!
NINTENDO GAMECUBE
若き日の伝説超人(レジェンド)たちに必殺技(フェイバリット)を決めろ!!
ゆでたまご先生完全監修!!
火事場のクソ力が再び燃えあがる!!
キン肉マンII世 second generations
新世代超人(ニュージェネレーション)VS伝説超人(レジェンド)
感動の5大モード搭載!!
特盛!!
★ストーリーモード!
★VS(シングル・タッグ・バトルロイヤル)!
★トーナメントマウンテンモード!
★キン消しモード!
★超人募集モード!
予約購入者先着特典!
激レア
「キン消しII世Ver. 10体セット」プレゼント!
初代キン消し原型師の手によって今よみがえる!
2タイプのカプセル&ミニブック付き
数に限りあり予約しマッスル!
2002年11月22日(金)発売予定
ジャンル 超人タッグバトル
プレイ人数 1~4人対戦
標準価格予価 ¥6,800(税別)
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●画面は開発中のものです。
●初回特典賞品はイメージです。実際のモノとは異なります。
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
詳しくは 03-3847-5090
©ゆでたまご/集英社・テレビ東京・東映アニメーション
©BANDAI 2002
およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
BANDAI



Nintendo
GAME BOY ADVANCE
The Pokémon Company
ポケットモンスター Pokémon ルビー
謎が広がるポケモンワールド
待望のポケモン最新作が、GBA(ゲームボーイアドバンス)で初登場!!
ポケットモンスター Pokémon サファイア
謎が深まるポケモンワールド
11月21日(木)発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
1~4人用
ロールプレイングゲーム
ポケモンを2匹ずつ登場させて戦う「ダブルバトル」方式で戦略の幅が広がったぞ!!
マップ上のどこかに自分だけの「ひみつきち」をつくろう!ひみつきちには家具などを置けるぞ!
お気に入りのポケモンを連れてポケモンの魅力をきそう「コンテスト」に出場しよう!!
© 2002 Pokémon
© 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4470747号、4397318号
ポケットモンスター、Pokémon は任天堂、クリーチャーズ、ゲームフリークの登録商標です。日本商標登録 第4141170号、第4479394号
ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

2002 12/21 vol.80

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS





※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

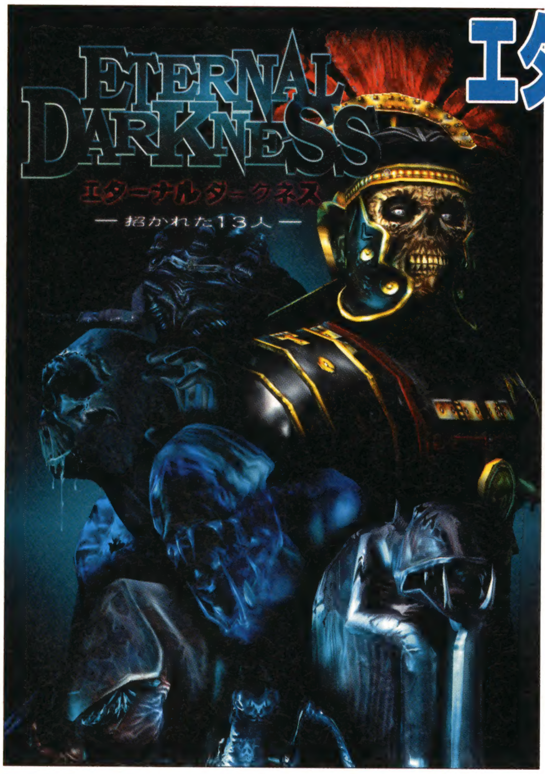
GAME INDEX



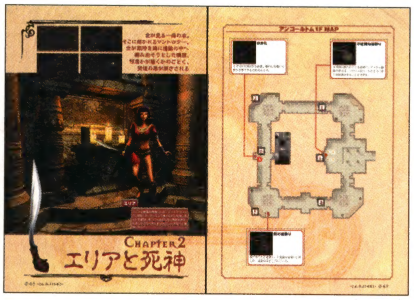
11月22日にGC、GBA至極の2冊が発売

エターナルダークネス 招かれた13人

B5判128ページ 定価950円



「エターナルダークネスの書」をめぐる、12人のチャプターの謎がすべてわかる攻略本が完成した。各チャプターごとに章分けされた構成で、それぞれに書き起こしのマップが入り、アイテムやルーンの位置関係もバッチリ。また登場するモンスターの特徴や対処法がわかる「モンスター図鑑」や、スペルの作成＆活用法など、知りたい情報が1冊に凝縮されているぞ！



各チャプターごとに徹底マップ攻略

戦いの記録のすべてをマップ攻略とフローチャートで解説し、現代にいるアレックスの行動も合わせてフォローしている。



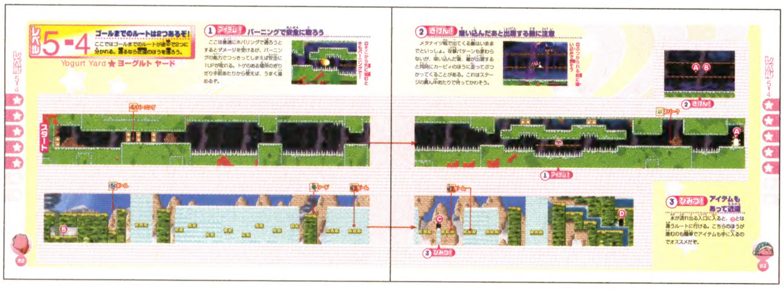
分析データバッチリのモンスター図鑑

それぞれのモンスターの「行動」「攻撃」「対処法」を分析し解説。「対処法」を見ればそのモンスターの弱点がわかるので、アクションの苦手なプレイヤーでも楽に倒すことができる。

星のカービィ 夢の泉デラックス

A5判128ページ 定価1200円

FCで発売された『星のカービィ　夢の泉の物語』を、GBAの機能を活かしてパワーアップされた本作。任天堂攻略本では、横スクロールアクションの定番となった「横長体裁＋クリアケース」仕様で製作。しかも今回は「オリジナルコースター」が付くという豪華な攻略本だ。また本誌で募集したイラストも、攻略本の中に盛り込むという新しい試みにチャレンジ！





横長体裁第3弾

GBA『マリオアドバンス』シリーズの攻略本で好評だった、A5判横長体裁を採用し、各ワールドのマップがわかりやすく一覧で見渡せる。もちろん特製クリアケース入り！

特製コースター付き

型抜き加工で切り取れるようになっており攻略本と一緒にクリアケースの中に入っている。カービィファンにとっては、たまらないアイテムになるはずだ。

Nintendo DREAM PRESENTS



ハガキを出さなきゃはじまらない！ 読者プレゼント

今回は、待望の発売が発表されたウェーブバードや、最新人気ソフトのプレゼントのほか、サイン入りレアグッズや人気ソフトのおもちゃなど盛りだくさんでお届けします！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切
2002年 12月20日
(当日消印有効)

当選発表
Nintendo DREAM Vol.83 (2003年1月6日発売)

ニンテンドードリーム

1 1名 **ニンテンドーゲームキューブ本体**

待望の新色も発表されたゲームキューブ。希望の色を忘れずに書いて応募してね。



2 1名 **GBアドバンス本体**



カラーバリエーション豊富な携帯機NO.1ハード。希望のカラーを忘れずに書いてね。

3 1名 **ワイヤレスコントローラ ウェーブバード**

遂に日本でも発売が決定したワイヤレスコントローラ「ウェーブバード」を1名様に。



4 1名 **ゲームキューブ用コントローラー**

新色も発表され、一気にバリエーションが増えたコントローラ。希望のカラーも書いてね。



ニンテンドードリーム

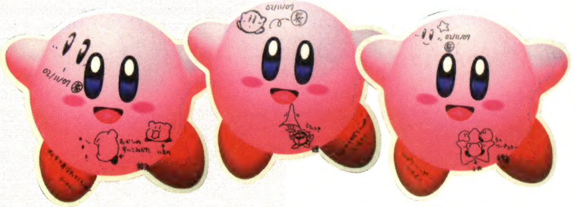
5 3名 **桜井政博さん、鈴木輝彦さん、中村栄太郎さんサイン入り GBアドバンスソフト『星のカービィ　夢の泉デラックス』**

インタビューに登場していただいた桜井さん、鈴木さん、中村さんの3人のサイン入りソフト。(ハル研スペシャルラッピング入り)



6 3名 **桜井政博さん、鈴木輝彦さん、中村栄太郎さんサイン入り ニンドリ特製　星のカービィマウスパッド**

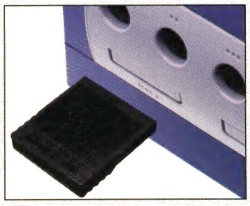
ニンドリ特製のカービィ型のマウスパッドに、3名のサインを入れて。(どれが当たるかはお楽しみに)



ニンテンドードリーム

7 1名 **メモリーカード251**

通常のメモリーカードの約4倍以上の容量を持つ優れもの。黒い色が目印だ。



8 1名 **11月30日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本**

今年の11月30日までに発売されたGCソフトの中からどれでも好きなものを。(ハガキの余白に希望ソフトを必ず書いて下さい)



9 1名 **11月30日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本**



今年の11月30日までに発売されたGBAソフトの中からお好きなものをプレゼント。(ハガキの余白に希望ソフトを必ず書いて下さい)

ハドソン

10 3名 **ゲームキューブソフト『桃太郎電鉄11』**

パーティゲームの人気シリーズ最新作。友だちや家族と盛り上がろう！



コナミ

11 3名 **GBアドバンスソフト『K-1ポケットグランプリ2』**

K-1の人気選手も多数実名で登場する格闘ゲームの最新作をプレゼント。



エンターブレイン

12 1名 **GBアドバンスソフト『ベストプレープロ野球』**

プロ野球ファンの夢をかなえる、プロ野球監督シミュレーションゲームだ。



メディコム・トイ

13 3名 **SETON [SERIES1]**

『動物番長』のアメリカでの名前である『SETON』のおもちゃを3名様にプレゼント。袋の中にどのドーブツが入っているかは袋を開けてのお楽しみ。



この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

今年の冬は例年以上に熱いっ！ 任天堂ファン、いや、ゲームファン待望の『ゼルダ』までもうすぐだぞ！ また忘れていけないのがニンドリとセガの合同企画「セガドリームワールド」。11月23日はセガ本社でニンドリャー！

イベント 11月23日はセガ本社へGO！

ニンドリのセガ応援ページ「セガたま」で発案された「セガ本社でおこなう『サッカースラム』大会」。ところがだんだん話が大きくなって、ニンドリとセガ合同の、セガの任天堂タイトル22本(未発売タイトル含む)が試遊台で体験できるイベント「セガドリームワールド」に発展。入場無料のうえ、さらにお土産がもらえちゃう太っ腹なイベントになったのだ。このイベントの隠れたポイントは、通常は部外者の立ち入りが禁止されているセガ本社に入ることができること。憧れのあのクリエイターが飛び入り参加する可能性はあるか!? イベントの詳細はP138～139のセガドリームワールド告知を読もう。



←事前にハガキで募集したサッカースラム大会も開催

ソフト 年末最大の注目作まであと少し

ついに月間カレンダーに登場したGC版『ゼルダ』。予約特典として64DD版で発売される予定だった『ゼルダの伝説 時のオカリナ 裏』などを収録したキャンペーンディスクがもらえる、前代未聞(?)の超ビックリの予約キャンペーン(詳細はP8～9参照)が発表され、ますます発売まで待ちきれなくなった人も多いだろう。

それにしても「つぶよりCM」からはじまり、必見のインタビューを付属のDVDに収録した「ニンテンドーブック2002秋」、そしてこの『ゼルダ』予約キャンペーンとビックリ企画を連発中の任天堂。今後もますます目が離せないよね！

ソフト ナムコGC参入第1弾!!

今年の5月18日に発表された任天堂とナムコの業務提携。家庭用ゲーム業界の雄がソフト制作、販売で提携するという発表は衝撃的だった。それ以上に衝撃的だった『スターフォックス』の共同開発。その発表会でGC参入第1弾として発表されたGC版『ミスタードリラー』が発売を迎える。任天堂の家庭用ハードでは『ファミスタ64』以来5年ぶりなのだ。GCでは『ドリラー』以降も『テイルズ』などの有力新規タイトルを予定している。2社の業務提携成功への第1歩として『ドリラー』には幸先いいスタートを切って欲しいよね。

月間カレンダー 2002年11月～12月

11月		
21(木)	友引	■マッスルちゃんぴょん ■スーパーモンキーボール2
		■バイオハザード0
		■ポケットモンスター ルビー ■ポケットモンスター サファイア
		Nintendo DREAM Vol.80発売
		●『PSOエピソード1&2』(GC)新クエスト「届け、この想い」配信開始
22(金)	先負	■キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～
		■ドキドキクッキングシリーズ!こむぎちゃんのハッピーケーキ ■スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION
		●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(24日まで)
23(土)	仏滅	■ハリー・ポッターと秘密の部屋
		■ハリー・ポッターと秘密の部屋
		●セガドリームワールド
		●第8回ゲームの日(池袋サンシャインシティほかでイベント開催)
		勤労感謝の日
24(日)	大安	オペラ記念日
25(月)	赤口	クーベルタン男爵の提唱により第1回アテネオリンピック開催決定(1894年)
26(火)	先勝	スーパードンキーコング(SFC)発売(1994年)
27(水)	友引	任天堂本社を京都東山区に移転(2000年)
28(木)	先負	■わいわいゴルフ ■NBAライブ2003
		■K-1ポケットグランプリ ■実況ワールドサッカーポケット2
		■チョロQアドバンス2
		●『ゼルダの伝説 風のタクト』店頭予約キャンペーン開始
29(金)	仏滅	■リトルバスターQ ■彼岸花
30(土)	大安	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(12月1日まで)
12月		
1(日)	赤口	■ゲームキューブ本体(シルバー)
2(月)	先勝	ナポレオン、フランス皇帝となる(1804年)
3(火)	友引	奇術の日
4(水)	大安	映画『E・T』日本公開初日(1982年)
5(木)	赤口	■遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国 ■桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻
		■バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～(仮称)
		■ウェーブバード ■GC用コントローラ(シルバー)
		■GC用コントローラ(エメラルドブルー)
6(金)	先勝	■FIFA2003 ヨーロッパサッカー
		■ロックマン エグゼ3 ■志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム
		■まんが家デビュー物語～お絵かきソフト&まんが家育成ゲーム～ ■くるりんパラダイス
		■キン肉マンⅡ世 正義超人への道 ■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の巻－ダイチ編－
		■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の巻－タカオ編－ ■アクロバットキッズ
		■デュアルブレード ■トゥームレイダー：プロフェシー
		Nintendo DREAM Vol.81発売
7(土)	友引	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(8日まで)
8(日)	先負	カスタムロボ(N64)発売(1999年)
9(月)	仏滅	王政復古の大号令(1867年)
10(火)	大安	ノーベル没(1896年)
11(水)	赤口	ダンゴの日
12(木)	先勝	■ゴジラ 怪獣大乱闘 ■ディズニースポーツ：アメリカンフットボール
		■エヴォリューション スケートボーディング
		■はじめの一歩 THE FIGHTING ■テニスの王子様 Aim at The Victory！
		■ミニモニ。おねがい☆お星さま！
13(金)	友引	■ゼルダの伝説 風のタクト
		■アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～ ■おしゃれプリンセス
		■チョコボランド ■クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル
14(土)	先負	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(15日まで)
15(日)	仏滅	力道山没(1963年)
16(月)	大安	山手線運転開始(1909年)
17(火)	赤口	ベートーベン誕生(1770年)
18(水)	先勝	マリオパーティ(N64)発売(1998年)
19(木)	友引	■ディズニースポーツ：バスケットボール ■ソニック メガコレクション
		■ボンバーマンジェッターズ
		■ディズニースポーツ：バスケットボール ■わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～
		■セガラリー ■ソニック アドバンス2
		■ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳
20(金)	先負	■ミスタードリラー ドリルランド
		■ハムスター物語3アドバンス ■宇宙大作戦チョコベーダ- ウチュウからの侵略者
		■エレベーターアクション オールド&ニュー
21(土)	仏滅	Nintendo DREAM Vol.82発売

■—ニンテンドーゲームキューブ ■—GBアドバンス ■—GBカラー ■—ハード・周辺機器 ●—イベントなど

はみだしHEADLINE●11月21日に配信されるPSOの新クエスト。このクエストは「吹き出しチャット」が中心らしい。チャットが苦手な人はこのクエストでコミュニケーションを磨こう！



GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

10月21日～11月3日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	280,885 / 280,885	GBA	**星のカービィ 夢の泉デラックス** ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●¥4,800
2	初	108,797 / 108,797	GBA	**テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2** ●ナムコ ●RPG ●10月25日 ●¥4,800
3	初	62,791 / 62,791	GC	**From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!** ●バンダイ ●ACT ●11月1日 ●¥6,800
4	↓1	42,628 / 102,858	GBA	**逆転裁判2** ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●¥4,800
5	初	41,035 / 41,035	GBA	**モンスターファームアドバンス2** ●テクモ ●SLG ●10月25日 ●¥5,800
6	↓4	19,424 / 237,175	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●¥4,800
7	初	18,960 / 18,960	GC	エターナルダークネス 招かれた13人 ●任天堂 ●ADV ●10月25日 ●¥6,800
8	↑10	17,639 / 24,396	GBA	逆転裁判 Best Price! ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●¥2,980
9	↓2	17,193 / 229,524	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●¥4,800
10	↓3	17,094 / 235,782	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●¥6,800
11	初	11,553 / 11,553	GBA	ベストプレープロ野球 ●エンターブレイン ●SLG ●10月25日 ●¥5,800
12	↓8	8,290 / 676,844	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●¥6,800
13	↓6	7,697 / 18,429	GBA	コロッケ!夢のバンカーサバイバル! ●コナミ ●FTG ●10月17日 ●¥4,800
14	↓5	6,641 / 122,672	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 (同梱版含む) ●セガ ●RPG ●9月12日 ●¥9,800
15	初	6,330 / 6,330	GBA	ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン ●ハドソン ●ACT ●10月24日 ●¥4,800
16	初	6,121 / 6,121	GBA	でじこミュニケーション ●ブロッコリー ●SLG ●10月25日 ●¥4,800
17	↓9	4,144 / 328,403	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●¥5,800
18	↓7	4,098 / 61,398	GB	ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち ●バンプレスト ●TBL ●8月9日 ●¥4,500
19	↓12	3,952 / 292,652	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●¥4,800
20	↓16	3,777 / 1,156,730	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●FTG ●2001年11月21日 ●¥6,800

『カービィGBA』早くも30万本に迫る勢い

FC版をパワーアップ移植した『星のカービィ 夢の泉デラックス』。2位に3倍近くの差をつける約30万本の売り上げを記録。子供に人気のあるカービィだけに、年末年始の商戦でまたひと伸びありそうだ。2位の『なりきりダンジョン2』の10万本突破は、通常であればトップを取れる数字。『テイルズ オブ』シリーズの携帯機版として、今後も人気が定着しそうな勢いだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.76より集計

順位	前回	ポイント/機種	タイトル/データ
1	→1	1652 GC	**ゼルダの伝説 風のタクト** ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	→2	958 GBA	**ポケットモンスター ルビー・サファイア** ●(株)ポケモン ●RPG ●11月21日 ●4800円
3	↑5	726 GC	**ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル** ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
4	↑6	412 GC	**バイオハザード0** ●カプコン ●ADV ●11月21日 ●7800円
5	↓4	385 GC	**スターフォックス (仮)** ●任天堂 (開発:ナムコ) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
6	↑7	374 GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●SHT ●2003年2月 ●価格未定
7	↑9	293 GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●今冬 ●価格未定
8	→8	272 GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
9	↑10	210 GC	マリオテニスGC (仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
10	↑圏外	185 GC	ワリオワールドGC (仮) ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●価格未定
11	↑17	159 GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●4800円
12	↑圏外	128 GC	ソニックメガコレクション ●セガ ●ACT ●12月19日 ●5800円
13	初	125 GC	キン肉マンII世～新世代超人 VS 伝説超人～ ●バンダイ ●ADV ●11月22日 ●6800円
14	初	110 GC	遊戯王 フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国 ●コナミ ●RPG ●12月5日 ●価格未定
15	↓13	106 GC	F-ZERO GC (仮) ●任天堂 ●RCG ●今冬 ●価格未定
16	↓11	102 GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●2003年2月14日 ●価格未定
17	↓16	90 GC	RUNE II ●フロムソフトウェア ●RPG ●2003年春 ●価格未定
18	↑19	85 GBA	ロックマンエグゼ3 ●カプコン ●RPG ●12月6日 ●4800円
19	↑圏外	81 GC	テイルズシリーズ ●ナムコ ●RPG ●2003年7月 ●価格未定
20	初	80 GBA	ソニックアドバンス2 ●セガ ●ACT ●12月19日 ●5800円

『ゼルダ』後の本命(?)『FFCC』がじわじわと上昇

発売まであと1ヵ月を切った『ゼルダ』が2位以下を大きく突き放して定位置のトップを死守した今回のランキング。前回に引き続き『FFCC』が順位を上げ、ついに『ゼルダ』『ポケモン』に次ぐ3位に上昇。『ゼルダ』『ポケモン』の発売後である12月21日発売号では『FFCC』がトップになる? 今回のランキングで目をひくのは『ソニック』2作品。発売直前にして人気急上昇!

はみだしRANKING●発売後ゆえに期待ランキングから対象外となった『マリオパーティ4』。今回のランキングに入っていれば『FFCC』に次ぐ4位だったのだ

Original Ranking 一番印象に残っているゲームCMは?

年末商戦を迎え、メーカー各社は趣向を凝らしたゲームCMを放送している。みんなはどんなCMが印象に残ってるかな? 非常に興味深いテーマってことでさっそくアンケートで訊いてみたぞ。

結果は右の表の通り。1位は任天堂のGCに対する本気を見せ付けた「つぶより」CM。『ゼルダ』『バイオ』、そして極めつけは本邦初公開の『FFCC』。ビックリさせられた人も多かったはず。

4位の『スーパーマリオRPG』、5位の『ピクミン』、そしてキムタク出演で話題性抜群の『MOTHER2』は、「歌が印象的」という意見が多く寄せられた。キャッチーな歌を何度も聴くと、耳に残るもんね。

8位の『時のオカリナ』は深田恭子さんなどの有名芸能人を起用し、複数のバージョンが話題になった。さて、『ゼルダ』シリーズ最新作『風のタクト』はいったいどんなCMになるのか気になるよね!

Nintendo DREAM Vol.78 マッスルアンケートより集計

1	GCつぶよりラインナップ
2	マリオパーティ4 (GC)
3	大乱闘スマッシュブラザーズDX (GC)
4	スーパーマリオRPG (SFC)
5	ピクミン (GC)
6	MOTHER2 (SFC)
7	スターフォックスアドベンチャー (GC)
8	ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)
9	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64)
10	ファイアーエムブレム 封印の剣 (GBA)



↑最近では『カービィ』が面白かったよね。字幕がポイント高し



↑11月中旬からイチローのCMが開始

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

緊急発表1

『ゼルダの伝説 風のタクト』を予約した人へプレゼントされるキャンペーンディスクであの『時のオカリナ』の裏バージョンが遊べる！

11月28日より数量限定







初公開となる『時のオカリナGC裏』のタイトル画面。画面はもちろんGC版だ

11月28日から始まる『ゼルダの伝説 風のタクト』予約キャンペーンで、GC版『時のオカリナGC裏』のプレゼントが決定！ これは、64DDで開発されたものの結局発売されなかった、幻の〝裏ゼルダ〟なのだ。

伝説は、時を

もちろん



も遊べる！



緊急発表2

ワイヤレスコントローラ ウェーブバード 12月5日発進！

年末のゲームキューブ大攻勢に、ワイヤレスコントローラ ウェーブバードが加わることになったぞ。これは、GC本体に付属のレシーバを付けることでケーブルをなくし、無線でゲームを遊べるコントローラなのだ。価格は4500円。(詳しくは11ページを見てね)



➡GC本体に、信号を受信するレシーバ(付属品)をセットすることで、自由な体勢でゲームが遊べるのだ



アメリカで発売されたものはグレーだったが、日本では本体の色がシルバーになっているのだ

キャンペーンディスクのパッケージ



リンクとナビィの冒険を再び!

このキャンペーンディスクには他に、N64の大傑作をGCへ完全移植した『**ゼルダの伝説 時のオカリナGC**』も収録されている。それに、先日初公開された『**バイオハザード4**』や『**F-ZERO GC(仮)**』などの情報も収録されているぞ。ファン必携の限定ディスク、ゲットするならお早めに!



超えて再生する



キャンペーンディスクのモード選択画面。まさかあの「裏ゼルダ」が、このような形で日の目を見るとは…

『bio4』『F-ZERO GC』などの最新映像も収録!

来年以降に発売が予定されている話題作の情報も、ディスクの中に収録されている。「その他」というのも気になるよね。



※画面は『F-ZERO GC』です。

このポスターが目印!

キャンペーンを実施しているショップにはこのポスターが貼ってあるぞ。近くのお店に予約のことを訪ねるときは、これを切り取っていくといいかも

緊急発表3 ゲームキューブ&コントローラの新色12月1日に発売!



去年末のオレンジ、ブラック以来、約1年ぶりの新色だ

まだまだあります、年末大攻勢!まず、GC本体の新色が久しぶりに発売されるぞ。今回の色はシルバー。他の色よりも高級な雰囲気な仕上がりになっているから、高い年齢層のユーザーにもアピールできそうだ(価格は他の本体と同じ19800円)。また、コントローラ単品としてもシルバーが登場。それに加え、鮮やかな色彩の「エメラルドブルー」も発売される(いずれも2500円)。これで本体は4色、コントローラは6色のカラーバリエーションが揃った。



左のシルバーは、GC本体と同じカラーだが、エメラルドブルーはコントローラ独自の色。この色の本体も出してくださーい!

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回の から吹かし
アイドリング



「三重子供の城」の近くで見つけた塔です。『マリオサンシャイン』っぽい？ ちなみに名前は「陽光」です

（三重県／1UPムーンさん）

TOP NEWS
カプコン第四開発部はGCのベストパートナーだ！
速報！ 11月14日の発表会で明らかになった〝大人向け〟の新作5タイトル

カプコンのGC向け新作発表会が六本木ベルファーレで行われた。会場では、第四開発部（通称「三上工房」。『biohazard』等を世に送り出し、職人集団としても名高い）が来年春以降に送り出す5タイトルの映像（すべてGCの生画像！）が公開されたのだ。各作品のディレクターたちが、いかにも大阪っぽい笑いのある演出（カプコン本社は大阪）で登場し、ゲームの解説も行った。詳しい模様は次号で紹介するとして、まずは新作のラインナップを見よ!!



←今回発表されたタイトルのディレクターさんたち。みんな個性的！



←第四開発部部長の三上真司さん。GCユーザーにとって頼もしい方だ

バイオハザード4
200×年 発売予定
ディレクター：柴田洋さん



ついに画像が公開されたシリーズ最新作。『バイオ2』の主人公だったレオンが、始祖ウィルス発祥の地に立つ。「極限状態で生き延びるための〝もがき〟」がテーマとのこと。映像の中で流れた言葉「侵食」「汚染」「暴走」がキーワードか!?

ビューティフル ジョー
2003年春 発売予定
ディレクター：神谷英樹さん



映画のスクリーンの世界に連れ去られた恋人を救うため、青年ジョーはスーパーヒーローになる。パンチやキックなどの連続攻撃や、敵の攻撃を華麗に避けた時などで、画面がズーム＆スローになるのがイカス！

ピーエヌ スリー
2003年春 発売予定
ディレクター：三上真司さん

三上真司さんがディレクションを担当。レーザーガンを持つ女性ソルジャー、ヴァネッサ・ズィー・シュナイダーが、暴走するメカ兵器と壮絶なバトルを繰り広げる。この中で一番早く発売したい、とのこと。



キラーセブン
2003年冬 発売予定
ディレクター：須田剛一さん



『ムーンライトシンドローム』『シルバー事件』などを手がけた須田剛一さんが放つ、スタイリッシュなハードボイルドアクションADVだ。7人の人格を持った車椅子の老人が主人公。

デッド フェニックス
2003年夏 発売予定
ディレクター：加藤弘喜さん

太古に高度な文明を持っていた鳥人たちが、現代高層ビルが に忽然と現れる。現代に転生した英雄フェニックスが、100人の兵士を操りながら時空を超えた空中戦に挑む。



●はみだしNEWS● 11月7日、セガが今期の連結経常利益を予想より大幅に下方修正した。これはXboxのソフトやアメリカのスポーツゲームなどが予想を下回る売れ行きだったことなどが原因とのこと。GCのソフトは好調に見えるのだが…。↗

ミニ特集

ワイヤレスコントローラ
ウェーブバードの気になるポイントをチェックしたぞ

GC用「ワイヤレスコントローラ ウェーブバード」の発売日が決定したのを記念して（9ページ参照）、購入前の人が気になるであろうポイントを、今回は実際に実験してみた。無線でちゃんと操作できるの？なんて心配してる人、大丈夫だぞ。まずはこれを読んで不安を解消しておくれ。
※今回の実験では、米国版の製品を使用しています。そのため、写真ではコントローラの色が違いますが、性能は同等のものです。



スペック	
質量	214g（電池含まず）
電池寿命	単3アルカリ乾電池2本…約100時間 単3マンガン乾電池2本…約50時間 GBA用バッテリーパック…約50時間 ※使用する電池やゲーム、環境などによって変わります。
チャンネル数	16ch
通信距離	6m程度まで ※周囲の状況により、通信距離が短くなる場合があります。
備考	振動機能は搭載していません。

！無線の信号ってちゃんと届くの？……

一番不安になるのが、レバーやボタンの細かい動きが正確にゲームへ伝わるのか、ということだろう。我々実験班は、●コントローラの向き、●コントローラの距離、●複数のコントローラ、という点について実験を試みた。その結果はそれぞれの写真の通り、どんな状況でもまったく問題なく動作した。『スマブラDX』のようなシビアなタイミングが勝負を分けるゲームでも、正確に操作することができたぞ。

後ろ向きでも遊べる！



←テレビのリモコンとは違い、コントローラをGCの受信部に向ける必要はない



←1つのコントローラで16のチャンネルを選べるから、4人対戦を全部ワイヤレスで遊ぶことも可能

2個以上繋いでもOK！



←6メートル離れても操作できる。つまりテレビが見える範囲なら余裕でOKということだ

遠くからでもOK！

！どうして振動機能がついてないの？……

振動機能というのは、ソフト、つまりGC本体が「振動しなさい！」という命令をコントローラへ送ることで震える、という仕組みになっている。しかしワイヤレスコントローラ ウェーブバードは、GC本体に差したレシーバーへ信号を送信することだけが目的。振動させるためには送受信装置を増やさなくてはならず、それはコスト的にも重さ的にも電池寿命的にも負担になる。振動しないのは、遊びやすさを追求しての結果なのだ。

！電池の持ちって短くないの？…………

上のスペック表にもあるように、ワイヤレスコントローラ ウェーブバードは電池交換なしに最大100時間もの使用に耐える（アルカリ電池使用）。これだけ長ければ、電池寿命をほとんど考えることなくプレイに集中できそうだ。ただし、使用後にはコントローラのスイッチをOFFにするように！



←GBAと同じ形をしているので、GBA専用の充電池を入れることができるぞ

結論

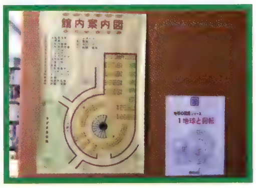
ワイヤレスの快適さがサイコー!!

ワイヤレスコントローラは、実はウェーブバードが初めてではない。以前も赤外線などを使ったコントローラがいくつも発売されたが、どれも十分使用に耐えられるものではなかった。数々の問題点をクリアし、初めて「使える」ワイヤレスコントローラが誕生したのだ！

ニュース

『くるりんパラダイス』のCMがイカス！ヘリリン、図書館に現る!?

都内某所にある図書館でGBA『くるりんパラダイス』のCM撮影をしているという情報をキャッチ。現場の取材に成功したぞ！　なぜ図書館で…と思いながらも中を覗くと、なんと腰に巨大なヘリリンを付けた女の子が、狭い図書館の中を器用に歩いているのだ。そう、まるでゲームのように…。放映中、またはまもなく放映が始まるはずだから、流れる歌もチェックしてみてね！



←図書館内のポスターも、すべてCMのために作られたものなのだ



↑「くるりんくるりんぶつからないように進も〜」なんてBGMに合わせて器用に動く！



↑見てこの姿！　森絵梨佳ちゃんという女の子がこの格好で図書館を歩きます

イベント

『マリオパーティ4』ゲーム大会が全国で開催 ポスターのあるショップを探してチャレンジ!

GCソフト『マリオパーティ4』を使用したゲーム大会が、全国各地のゲームショップで順次開催されるぞ（2003年1月15日まで）。これは、「ミニゲームモード」の「かちぬきバトル」で優勝者を決める、というもの。成績上位者には、賞状、特製ピンバッジ、フィギュアセットなどが贈られるのだ（参加者全員にも参加賞あり）。開催店舗や日程の詳しいことは、任天堂ホームページか最寄りの任天堂サービスセンターまで問い合わせてね。



↑開催日までに腕を磨くのもいいんじゃないかな？



→大会が開かれる店舗には、この告知ポスターが貼られているぞ

●はみだしNEWS●↑しかし、セガは経営体制の見直しをすでに発表した。各制作会社がどんなゲームを作っているか内容を審査、検討する「編成局」の設置だ。このことで、タイトル数は減るものの良質なソフトが出せるとしている。がんばれセガ！

●はみだしNEWS● テレビ「トゥナイト2」のゲーム特集などでおなじみの橘寛基さんが、テレビ朝日で毎週火曜深夜4時1分から放映中の番組「1984」に出演。毎週ゲームのコーナーを担当するそうだ。任天堂ハードの話題もよろしく！

ニュース

『F-ZERO GC/AC（仮）』の最新情報公開！ 名越さんのコメントで見えてきた新作の真相

10月30日、東京国際CG映像祭の中で、アミューズメントヴィジョンの名越稔洋さんが「セガの世界」と題されたプレゼンに出席。そこでは、ドライブゲームの歴史などが紹介されたが、その後で『F-ZERO GC/AC(仮)』の動く映像も流されたのだ。また、ディスカッションなどの中で名越さんは自身のドライブ(レース)ゲーム観を語っていた。その言葉を読み解いていくと、名越さんが目指す『F-ZERO』が見えてくるのではないかと思う。



➡講演では『デイトナ』など往年のレースゲームの解説を名越さんが語った



⬆今回初公開された映像。右の背景に注目！ ジャイロとか回しそうです（笑）。ちなみにBGMは「BigBlue」のロック調アレンジだったぞ



名越語録 on東京国際CG映像祭

●僕はレースゲームでスピード感を追求したい。早い物体をどう操るか、というところを突き詰めたいです。

●最近のレースゲームは、リアルな車のモデル、挙動に重点が置かれていてドライバーなどの要素が以前より希薄になっている。『F-ZERO』は元々かなりクセのキャラがいたけどあまり生かされていないと思ったので、そのあたりに今回は重点を置く。

●ドライバーって、普段ゲーム中は見えない。でも時々、ガラスの反射の加減かなんかでチラっと見えたら、それだけでグッとくるんじゃないか。自己満足かもしれませんが(笑)。世の中の反応がすごく楽しみです。

●レースゲームで重要な点は2つ。まずインターフェイス。これは、たとえばプレイヤーにカーブを曲がってもらうための手法のこと。それこそ星の数ほどあって、極端な話「この先2秒後右カーブ」って文字を表示させてもいいんですよ。それは下品だしやりたくありませんけど(笑)。でも、手前に矢印を置くときにちょっとタイミングを替えただけで、曲がれる確率が上がったりするんですね。

●もう1つはリズム。ダッシュプレートをポンポンポン、と踏んでジャンプ！みたいなリズムに何人のプレイヤーを乗せていけるか。リズムに乗ってもらえるか。かっこよく言えば、美しい楽譜のような形にコースが出来ていれば、それはとってもリズムがいいんですね。『F-ZERO』はリズムをすごく気にして作っていて、リズムの幅を広げることでコースの幅も広がるような仕掛けもしています。

イベント

チャット？ タイピング？ クイズ？ 『PSO』新規配信クエストは本日開始！

オンラインの世界でも今は紅葉の季節。そんな『PSO』にまたまた新しいオンラインクエストが配信されたぞ。タイトルは「届け、この想い」。これは普段のように戦ってクリアするクエストとは少し違い、吹き出しチャットを使ったタイピングで謎をクリアしていくもの、のようだ。とにかくまた違った遊び方が楽しめそうだ。



⬆ひょっとして…。自分で文字を入力してクイズに答えてるの？



⬅多くのバリアが遮る通路もあるようだ。こんなに解除しないとダメなのか？



⬅このクエストでジョイキャリー（要GBA&GBAケーブル）の『チューチューパズル！』がゲットできるそうだぞ！

ニュース

『ダビスタアドバンス』は予約特典もCMも小倉優子ちゃんが大活躍！

12月6日発売予定のGBアドバンスソフト『ダービースタリオンアドバンス』は小倉優子ちゃんを全面に押し出したキャンペーンを実施している。まず現在、全国の主要ショップで予約すると、もれなく表紙の「2003年ダビスタオリジナル卓上カレンダー」がもらえるぞ（品数に限りがあり）。また、現在放映中のテレビCMでもジョッキー姿の優子ちゃんが出演。馬役の出演者さんを引き連れて町を疾走する軽妙な姿を見せてくれているのだ。



⬅予約すると、もれなくこんなカレンダーがソフトの発売日と同時にもらえるぞ（写真はイメージです）



⬅CMでもジョッキー姿でかわいい笑顔を見せてくれるぞ（今回の取材はトランセルでした）

イベント

カービィが花電車になっちゃった！ 鹿児島おはら祭りでひときわ人気者に

11月2~3日に鹿児島市で開かれた「おはら祭り」に、カービィの花電車が参加したぞ。アニメのオールスターが花で飾られた電車の両脇にデザインされていて、注目度はかなりのものだったようだ。浴衣姿に花笠という出で立ちの踊り子さんたちも、カービィが近づいてくると思わず手を止めて見つめていたとか!?



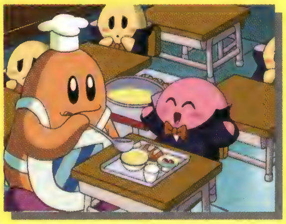
⬆手前の車と比べると、花電車の大きさがよく分かるよね

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

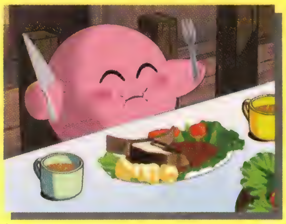
11/23放送 第58話 魔獣教師でお仕置きよ！

「非行化する一方のガキんちょ」を教育するために、デデデ大王は学校キットを購入する。先生は村の大人達なのだが、なぜか教壇にのぼると魔獣のように暴力を振る う教師に豹変してしまうのだ。挙句の果てに、フームまでがカービィを落ちこぼれ児童とイチャモンをつけ始め、殴りかかる始末。実は、教鞭をとるためにかぶっていた帽子に重大な秘密があったのだ！



11/30放送 第59話 最強番組、直撃！晩ごはん

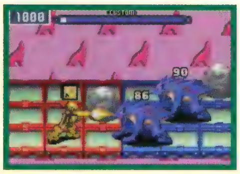
デデデ城の夕食はたった3種類のローテーション。メニューに飽きあきしていたデデデ大王の不満がついに爆発！ 新番組「直撃！晩ごはん」がスタートする。内容は村の住民宅へ押しかけ、直撃レポートを口実に晩ごはんを頂戴するというもの。デデデは美味しい料理を作らせるために高額な賞金を乱発。この傍若無人な振舞いを思いとどまらせるためにエスカルゴンがとった秘策とは…。



マリオクラブおすすめソフト 今回は充実の3本！

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 ｜ GBアドバンス／カプコン／データアクションRPG

もはやGBAの定番となったシリーズの最新作。マリオクラブの評価も毎回高いのだが、今回から追加された要素についても「ナビカスタマイザーは、様々な効果が得られるパーツの配置を考える面白みがある」と高く評価しているようだ。キャラのカスタマイズ、シリーズ独特の世界観、対戦や交換などの遊びも多いため、「全体的に完成度の高い内容」との総評だ。



↑ますます進化していく『エグゼ』。今回も新たなスタイルチェンジがお目見え

わいわいゴルフ ｜ ゲームキューブ／アイドス・インタラクティブ／ゴルフ

「Cスティックを引いて倒すという操作によるショットのシステムは、その入力のブレがショットの軌道に影響を与えるため、緊張感のあるプレイが楽しめる」と、独自の操作感を高く評価しているようだ。また、多彩なモードやアイテム、キャラクターたちについても高評価。「4人での対戦プレイが楽しめることから、遊びに幅もあり」満足できるとしているぞ。



↑GC初の本格派ゴルフゲーム登場！ リアルなプレイをしたい人におすすめ

ポケットモンスター ルビー・サファイア ｜ GBアドバンス／(株)ポケモン／RPG

待望のポケモン最新作。「登場するポケモンの種類が多く、同じポケモンでも個体差があること、入手方法に幅があることなどから、ポケモンを集めることそのものに面白味がある」というコメントの他、「2vs2の戦闘が行える」「ポケモン固有の能力「とくせい」が追加されたことにより、パーティ編成や戦闘での戦略性がこれまで以上に高められている」と、マリオクラブでも新要素は評価されているぞ。



↑新世代ポケモンがついに発進！ GBアドバンスでグラフィックも強化されたぞ

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　　もう1本いっとく？



※くわしくは8ページの特報を読んでね

イベント 大阪で『風のタクト』が遊べた！ Games-Japan Fest開催

11月9〜10日の2日間、大阪のマイドームおおさかで、冬の新作ソフトが勢揃いしたイベント「Games-Japan Festa in OSAKA」が開催された。「販売店が中心となってお客様にゲームの面白さを伝え」るという目的の元、『ポケモン ルビー・サファイア』「バイオハザード0」など話題作の試遊台を多数設置していたぞ。特に『ゼルダの伝説 風のタクト』は、オープニングが見られるなど、以前よりさらに開発の進んだバージョンが出展されていたとのこと。このイベントは今後も続けられ、来年は全国8か所で開催したいという考えのようだ。



↑会場の一角には、歴代のゲーム機に触れることができるコーナーもあった。初代『ファミスタ』は阪神強かったなぁ…



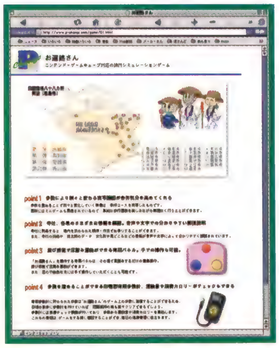
↑会場はこんな雰囲気。入場者の年齢層が若干高めな印象だった。入場料1000円ということも影響アリか



↑『風のタクト』は、4台ある試遊台の前に、いつも行列が出来る人気だったのだ

ニュース 印籠型の歩数計を接続して遊べるGCソフト『お遍路さん』開発中

(株) ピンチェンジは、歩数計を計測することで、四国霊場88か所を巡る旅が体感できるGCソフト『お遍路さん』を開発している（第1弾は徳島県篇）。足踏みをして操作する専用パネルは、お年寄りや足の不自由な人でも手で操作できる大きなボタンが特徴。印籠型の歩数計は、GCに接続するとテレビ画面に歩いた距離、霊場をいくつクリアしたかなどの情報も表示されるのだ。つまり、お遍路さんシミュレーション、といったところだろうか。まだ価格や発売時期は未定とのこと。主にお年寄りのいる福祉施設などに置かれる可能性もあるのではないだろうか。



http://www.p-change.com/

↑ピンチェンジのHPには、『お遍路さん』の情報が詳しく書かれているのだ

●はみだしNEWS● 日経新聞に掲載された今年の企業ブランドランキングで、任天堂が9位に入った。順位を決めるのは金額で、上位にはトヨタなど巨大会社が並ぶが、いかに顧客を引きつけているかを示すポイントでは任天堂がダントツ1位など、嬉しい結果だった。

発売カウントダウン!

12月13日(金)まであと22日!

断片的な情報ばかりでやきもきしていたそこのアナタ。ついに大量の新着画面が届きました! アクション、アイテム、敵キャラ、ストーリー…、いろんな新情報がたっぷりつまった12ページだ! あと22日封印しておくもよし、ガマンできずに読むもよし!



THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説 風のタクト

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト
発売元	任天堂
発売日	12月13日
価格	6800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用(※2人協力プレイ可能)
メモリーカード	ブロック数未定
備考	GC-GBAケーブル対応

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です。



新型のゲームボーイアドバンスだと思ったでしょ? 残念でした。これはリンクのアイテムのひとつ、その名もチンクルシーバー。こいつでチンクルを呼び出して協力プレイができるってワケ。

アイテムや敵キャラの新着情報 16ページ
序盤のストーリー紹介 20ページ
GBA版もチェック 25ページ

ネタバレ注意

今号の記事には、謎解きの具体的なネタバレはありませんが、序盤のストーリー展開や、あっと驚く画面写真が数多く含まれています。新鮮な気持ちで「風のタクト」をプレイしたい人は注意してください!




左から順に→ ●望遠鏡 ●風のタクト ●エサ袋 ●エモノ袋 ●カギつめロープ ●デクの葉 ●ダンジョンマップ ●コンパス ●バクダン ●ビン

●ブーメラン ●船の帆 ●大きなカギ ●配達袋

アイテムは他にもある!

風、海賊、大海原…世界最高の冒険が始まる!

『時のオカリナ』のリアル系キャライラストは、メガヒットの要因のひとつになったと思う。あのリアルリンクにひとめぼれして『ゼルダ』を始めた人も多いだろう。『ムジュラの仮面』のキャライラストはリアル系から少し戻ってきて、ゲームのイメージにマッチした奇妙なテイストを味わえた。

そして、新作『風のタクト』である。E3では、ゲーム画面に忠実なアニメっぽいイラストが発表された。本誌の表紙やシールで、すっかりおなじみだろう（下のイラスト）。当然このタッチで、今後も多くのキャライラストが描き起こされていくのだろうと思っていたら…、全然違ったのだ。この見開きに散りばめられたキャライラストを見て、誰もが驚いたと思う。あのゲーム画面から、こんなキャライラストが描かれるなんて、いったい誰に想像できただろう。

切り絵のようでもあるし、版画っぽくもある。よく見ると、それぞれのイラストは和紙に描かれたような処理が施されている。なにしろテイストは和風なのだ。とは言っても、こてこての純和風ではない。こういった世界観のゲームによくある、中世ヨーロッパ風テイストをほんの少しだけ残しながら、ものすごく独特なイラストに仕上げられているのだ。単なる和洋のミックスとなっていないのは、「誰も見たことのない新しい場所へ向かおう」という、『ゼルダ』開発チームが持つポリシーの現れなのだと思う。

もちろんそれはキャライラストだけの話ではない。キャラデザイン、マップデザイン、オブジェクトデザイン（前号のP119に書かれている石の品評会の話を読むべし!）、システムデザイン、プログラム、シナリオスクリプト、音楽などなど、多くのスタッフたちが「誰も見たことのない場所」へ向かおうと開発を続けているのだ。長く苦しい道のりかもしれないけど、それは楽しさも伴っているのだと思う。なぜなら、たどり着く場所は「誰も見たことのない場所」だからだ。

あとほんの少しで、僕らは開拓者たちが切り開いた新しい場所へと旅立つことができる。それは、間違いなくおもしろい大冒険になるだろう。ゲームは楽しい。『ゼルダ』はおもしろい。それはそうだ。けど、それで終わらせるのはもったいなくはないだろうか。もしも「誰も見たことのない場所」に感動したなら、次はアナタが開拓者となり、新しい場所へ向かってみよう。いつだって『ゼルダ』のおもしろさの向こう側には、そんなメッセージが読みとれるのだ。さあヤローども、間もなく出航だぜ!　（海賊尾関）





新着画面写真60連発

リンクの表情、背景の色使い、右上のアイテムアイコン、マップ表示などなど、こまかい部分もチェックしてみよう。

しつこいようだけど…ネタバレ注意!







剣のアクションはN64版と同じ感触

N64版とは大きく異なるグラフィックなので意外に思えるかもしれないけど、剣を使ったアクションはこれまでとほぼ同じ感触でプレイできる。バック宙(❶)、注目(❷)、ジャンプ斬り(❸)、何もかもスムーズに!











カベにはりつけ!

アクションアイコンに「はりつく」と表示されたら、カベに向かってAボタン。するとリンクはカベに背を向ける。敵に見つからないようにこっそり行動したり❹～❺、ガケに沿ったせまい足場をそろりそろりと移動できるなど(❻～❼)、緊張感のあるアクションを楽しむことができる。コントロールスティックを倒した方向に、リンクは首をかたむけたりネコ目をじろりと動かしたりする。





いつでもどこでもはいはいリンク

N64版では、カベなどに穴のある場所でしかできなかった、はいはいアクション。今回はこんな場所でも自由にはいはい移動できる(❽～❾)。ブタにも気づかれないほどこっそり行動できるということは、敵のそばでもOK?











タルをかぶって移動

カベにはりついたり、はいはい移動したり、こっそり行動することが多くなりそうな冒険だけど、本命はこれ。タルをかぶって、敵に見つからないように移動するのだ。5月のE3で評判のよかった、おしのびアクション(❿～⓭)。

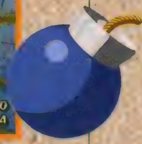


胸毛がス・テ・キ

初公開、海賊船で海賊たちと行動を共にするリンク⑭。リンクが船で移動できるようになった後も、海賊船に乗れるかどうかは不明(どうして海賊船に乗っているのかは、ストーリー紹介を参照)。帆をはってセイリングするのも気持ちよさそうだけど、「おもかじいっぱーい」ってやってみたい!











ハロー妖精ちゃん

シリーズ史上、もっともキュートな妖精だ⑮。ケバケバしい大妖精や、妙ちくりんなはぐれ妖精など、個性的な妖精たちも忘れがたいので、再登場を願いたいところだけど…。ところで、当然ビンにゲットできるよね、こいつ?

バクダンでボムッとね

カベにひびわれ発見⑯。アイテムのバクダンをかついで…。このときアクションアイコンに「おく」と「なげる」の2種類が表示されていることに注目⑰。ドカンと一発⑱、抜け道発見(たぶん)。こんなに近くで爆発させて大丈夫?















恐ろしくもうれしい敵キャラたち

兵士タイプ(⑲〜⑳)、ケモノタイプ(㉑〜㉒)、植物タイプ(㉓)、中ボスクラスの大型タイプ(㉔)などなど、さまざまな敵が待ち受けている。㉑と、その他の写真を見比べると、注目することによって矢印カーソルが黄色から赤に変わるようだ。『ムジュラの仮面』のように、注目対象によって色が変わるというシステムはなくなったのかも。それにしても㉔…、アンタと戦うの、楽しみ!



チャラララ〜ン

宝箱の前でAボタン、画面がムービーになって…(25)、はい、みなさんご一緒に。チャラララ〜ン!(26) 15ページにアイテムイラストをずらりと並べてみたけど、あれがすべてではない。いつものアイテムでまだ確認できないものに、弓矢、ハンマー、魔法、パチンコなどがある。



























ブーメランで連続攻撃



空から敵が(27)、こっちからも敵が(28)、ものすごく危険な状況だけど、新しいブーメランはひと味違う。複数の敵を次々にロックオンすることで、一気にヒットさせることが可能なのだ(29〜31)。あわてず、カメラをひいて複数の敵にねらいを定めよう(32〜33)。





新アイテム・デクの葉でふわりふわり



デクの実、デクの棒、デクの盾と、デクの木から作られるアイテムはたくさんあった。そしてついに葉っぱまで! 切り立ったガケから遠くを見つめるリンク(34〜35)。デクの葉を持って踏み出して(36〜37)、あらよっと(38〜39)。飛んでるよ(40)! うれしすぎるよ、コレ!





風のタクト



くわしい操作方法や効果はまだ謎だけど、やっぱりあった、風のタクト(41～42)。使用方法の一例は下をチェック





舟の帆

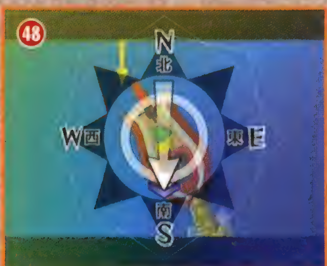
舟の上で、アイテムの舟の帆を使うと、マストが広がり大海原を進めるようになるらしい(44)。コンパスのほかにも、時計が…？(43)



















風のタクトで進路を変更

広い広い大海原では、海図、風のタクト、望遠鏡が役だってくれる。まずは海図を開いて現在位置と目的地を確認(45)。北から南へ向かって風が吹いているので(46)、このままでは向かい風の中を進まなければならない。そこで取り出したのは、新アイテム・風のタクト(47)。こいつをある順番で振れば、あら不思議。風向きを変えることができるのだ(48～50)。あとは風まかせで目的地にたどり着くことができる(51)。目的地が近づいてきたら、望遠鏡のズーム機能を使ってチェックしよう(52)。



カギつめロープで爽快アクション!



E3で公開された新アイテム・カギつめロープ。使用方法は言うまでもないだろう。カギつめをひっかけるポイントにねらいをさだめて(53～56)、うまくひっかかったらロープの勢いを利用して移動することができるのだ(57～60)。ものすごく重要アイテムな予感…。



















序盤のストーリーをダイジェスト紹介!!



任天堂からゲーム序盤の写真約60点と、簡単なストーリー紹介文を入手した。見たくないけど、見ないことにはページが作れない。泣きながら資料に目を通し、序盤の展開を組み立ててみた。まだ間に合う。ページを閉じて、楽しみをとっておいた方がいいって! 何、ガマンできない? じゃあ、もう止めない。アナタのリスクでお読みください。

おばあちゃんにもらった誕生日プレゼント

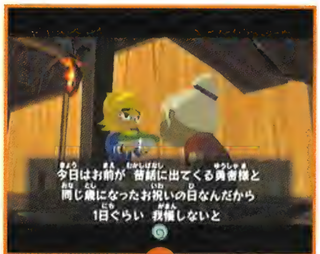
任天堂から届いた画面写真をずらりと並べてみると、資料を読まなくてもストーリー展開がわかるようになっている。なんというか、絵そのものが多くのことをいきいきと物語っているのだ。これまでにリリースされた資料、E3バージョン、店頭配布された「ニンテンドーブック」の秋号などでわかった情報とあわせて、よりわかりやすくゲーム序盤の展開を組み立ててみた。想像に頼る部分もあるけど、だいたいの流れは合っているはずだ。では、さっそくオープニングから…。

舞台は大海原に浮かぶ小さな島、プロロ島。リンクはおばあちゃん、妹アリルと暮らしている。今日はリンクの12歳の誕生日だ。おばあちゃんはリンクに、勇者の服をプレゼントする。





↑普段着のリンクはシリーズ初。僕らが長年慣れ親しんできた緑の服を、「暑苦しそうな服」だって…。ガマンしなさい





↑12歳になったら、昔話に出てくる勇者にならって緑の服でお祝いするらしい。誰だ、その勇者って。もしかして…





↑プロロ島はやさしい風の吹く、おだやかな小島だ。浜辺に並べられた舟に、乗ることができるかな? 帆がないか…

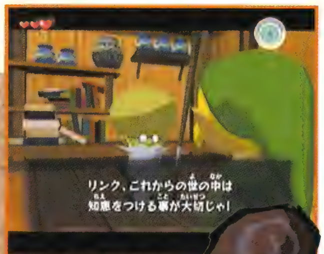


↑ちゃんと「暑苦しそうな服」を着たリンク。ここは台所? とりあえずテーブルに並べられた食器をガチャガチャ壊してみたいよね、みんな(前号のP119を参照)



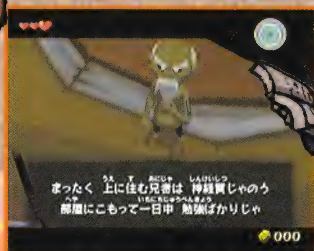
↑漁師っぽいおじいさんは、肉体をきたえろとリンクに語る。やっぱり強くなけりゃ、冒険できないもんな…

赤シャチ



↑学者っぽいおじいさんは、知恵をつけることが大切だとリンクに語る(どうやら赤と青は兄弟のようだ)。やっぱり謎解きにつまるようじゃ、冒険できないもんな…

青ジイ









プロロ島に住む人々



⬆プロロ島には、なぜかブタが多い。左下のマップに注目。なんだか島そのものがブタのかたちに見えない?



アリルからもらった望遠鏡で見た事件!

勇者の服をもらった後は、E3バージョンでプレイできた通りに展開する。見張り塔にいるアリルから望遠鏡をもらい、それをのぞいてみるリンク。アリルに言われるまま、自宅の前のポストを見ると…。郵便屋さんがなんだか騒いでいるのだ。「空を見て!」というアリルの叫び。なんと空には、女のコをつかんだ怪鳥が! その怪鳥を追って海賊船が石を撃っている。石は見事命中し、怪鳥はつかんでいた女のコをプロロ島の山に落としてしまう。

実際にゲーム画面でこのように展開すると、ホントにぐいぐいと引き込まれてしまう。あの騒がしいE3の会場ですらそうなのだ。まっさらな状態で、自宅でプレイできるアナタがうらやましいです。えっ、もう読んじゃった? だから言ったのに!





⬆ポストといえば郵便屋。郵便屋といえばポストマン。ポストマンといえば…、残念ながらあの人は出てこないようです…



⬆この時点で、リンクは剣も盾も持っていない。最初にゲットするアイテムが剣ではなく望遠鏡っていうのも、なんだかこれまでの冒険とは違うのだ…、と感じてしまう



⬆女のコは、海賊少女テトラ(P15のイラスト参照)。怪鳥がなんのために彼女をさらったのかは謎だ。しかし、かわいいな、このコ

にいちゃんって呼ばれたい



「今度の『ゼルダ』には、どうしても妹が必要なんだとディレクターを相手に話を進めているんです。それはなぜかと言うと、妹にリンクをお兄ちゃんって呼んでほしかったから(笑)」(E3での宮本さんの発言)。「お」がなかったね、結局。

テトラを助けに山の頂上へゴー！

海賊少女テトラを助けに行きたいけれど、手には望遠鏡しか持っていないリンク。どこかで剣と盾をゲットしなければならない。なんだかだんだん昔話の勇者のような姿になってきたな（ちなみにE3バージョンでは最初から剣と盾を装備していたけど、これまでのシリーズのことを考えると、なにかイベントをクリアしなければゲットできないと思われる）。

剣で草を刈りながら、山の頂上へ向かう。木々に囲まれた薄暗い場所で、枝にひっかかったテトラを発見！ そのとき…、空から敵が現れた！

E3バージョンではこの敵を倒し、テトラと対面する場面で終了となった。プロロ島でふらふら遊んでいると、30分ぐらいはすぐに経ってしまう。オープニングから濃すぎるよ、これ。





⬆草の表現も、N64版とはずいぶん変わった。草を刈ったあとが地面に残っている



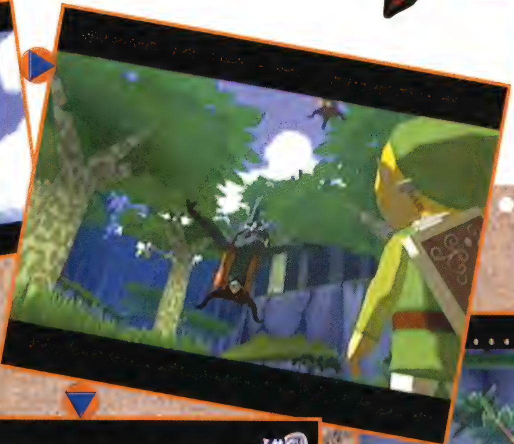


⬆剣を手にしたリンクを、心配そうに見守るおばあちゃん。止めてくれるな、おばあちゃん。男は冒険に旅立つ日が来るのです



⬆枝にぶらさがり、気を失っているテトラ。腰にさげた袋と小刀が、いかにも海賊って感じ。短足だけど、気にしない





最初の戦闘

必須の戦闘という意味では、『時のオカリナ』や『ムジュラの仮面』よりも早い段階で手に汗握ることになりそうだ。休む間もなく、ゲームはぐいぐいと展開していくぞ。





今度はアリルがさらわれた！

謎のモンスターたちを倒し、なんとかテトラを助けたリンク。ところが空の彼方からふたたび怪鳥が現れ、かわいい妹をさらっていったのだ！

「にいちゃーん」「ちゃーん、ちゃーんちゃーん」（←心の中で響くエコー）。

ずっと任天堂のゲームをプレイしているから慣れてるよ、女のコがさらわれるのは。けど、今度は妹だ。ここでだまっていられるか？ いられない！



⬆テトラは海賊たちのボス。短いセリフだけど、子分たちから慕われてるってことが伝わってくる。泣くな、泣くな





さよなら、おばあちゃん…

リンクはアリルを助けるために、島を出る決意をする。頼みの綱はテトラだ。テトラたちの海賊船に乗せてもらえれば、大海原を渡って怪鳥の後を追うことができるはず。経緯ははしょるけど、リンクはなんとか海賊船に乗り込むことを許される。

気がかりなのは、島に残していくおばあちゃんだ。ついさっきまでは、3人で仲良く暮らしていたのに、まさかこんなことになるなんて…。しかも今日はリンクの誕生日だ。おばあちゃんは、きっと夕食にごちそうを用意していたに違いない…。

そんなことを考えて画面写真をながめていると、なんだか涙がじわり。リンクの表情にも、なんとも言えないつらさがにじみ出ているようだ。

たぶん、ここまでがオープニング。『時のオカリナ』ならコキリの森からハイラル平原に、『ムジュラの仮面』ならクロックタウンからタルミナ平原に出たところか。今度はもっともっと広い大海原だぜ。





←↓ひとり離れて海賊船を見送るおばあちゃん。手をふるリンク。くうううっ、泣ける…。こんなにつらい旅立ちが、これまでにあっただろうか? おばあちゃん、きっと無事にアリルを連れて、この島に戻ってくるからね





↑ちょっと物知り風なポストマン。空飛ぶ郵便屋さんって、かっこいい! シリーズ初登場の種族だけど、名前はまだ不明







↑プロロ島の人々に見送られるリンク。けど、そこにはおばあちゃんの姿がない、…と思ったら、右上の写真で…





↑プロロ島のような小島にもポストがあるっていうことは、世界の各地にもポストがあって、行く先々で彼に出会うってこと?

海賊船に乗って大海原を進む

プロロ島を離れ、海賊船は大海原を進んでいく。ここでリンクに何ができるのかは不明だけど、ただのんびり乗っているだけではなさそうだ。なんたって海賊船。ただで子供を乗せてくれるわけがない。ひょっとして下働きをさせられたりするのかも…。ありゃ、だんだん勇者っぽくなくなってきたぞ。

ところで、海賊たちのイラストをもう一度よく見てほしい(P15参照)。みんなものすごくキャラが立っているでしょ。いいねえ、この海賊たち!









↑上の写真のリンクの目つき! おばあちゃんのことも忘れて、ついつい笑ってしまいそう。下の写真のメッセージは、とても重要そう…



↑海賊船の中では、アイテムをゲットできるイベントがあるようだ。袋にアイテムを入れて持ち運べるのは新しいアイデア

不気味な魔獣島へ潜入！

海賊船がたどり着いたのは、不気味な魔獣島。アリルは、どうやらここに捕らわれているようだ。さて、どうやって潜入するか…。

この部分もE3バージョンでプレイできた。待ちきれなくて、トイザラスでプレイした人も多いだろう。いわゆるダンジョンではないけど、ゲルドの砦（『時のオカリナ』）や海賊の砦（『ムジュラの仮面』）のように、こっそり行動することが要求される、シリーズおなじみのシチュエーションだ。

ただし、プレイ感覚も同じというわけではない。ゲルドの砦、海賊の砦、ハイラル城中庭、デクナッツ城…、どこもドキドキしながらプレイしたけど、ここでのドキドキ感はものすごく新しい。月並みな言い方だけど、まるでホントに潜入しているようなのだ！





⬆魔獣島のてっぺんにいるのは、アリルをさらっていった怪鳥か？ 何基ものサーチライトが、島に潜入してくるものを見張っている…



リンクの表情がグー！

これまでに何度もお伝えした通り、海賊船から魔獣島へタル大砲で飛ばされるリンクの表情はおもしろすぎる！ シチュエーションはシリアスなんだけど、なんだかコメディのようだ。







⬆➡サーチライトをかいくぐり進むリンク。あっ、見つかった。しかも牢屋に入れられた…。このあたりは、お約束の展開ですな。ここからが本番です

ついにアリルを発見…、しかし!?

牢屋から抜け出し、リンクはアリルを探して魔獣島を歩き回る。カベにはりついたり、タルをかぶったり、サーチライトを操作する敵を倒したりと、いよいよ本格的な冒険が始まった。ずいぶんストーリーは展開したけど、まだ最初のダンジョンにも入っていないのだ。これが序盤？ すごすぎる！



⬅無邪気に喜び、小躍りするリンク。ついにアリルを発見したから？ ここでリンクはアリルを助け、無事にプロロ島へ戻る。めでたし、めでたし。…っていうワケにはいかないんだろうな…













⬆サーチライトを守る敵と戦うリンク。持っているのは望遠鏡と、拾った（？）デクの棒だけ？剣はどこへ置いてきたんだ！



⬆…と思ったら、いつの間にか剣を持っている。見張りに見つからないように、こっそり行動しよう。見つかると、牢屋へ逆戻りだ

今号はここまで！
次号は発売7日前だ！





テリー

➡この人が誰なのかは続報をお待ちください。パンツのカブト虫マークを見て、職業を当ててみてください

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 神々のトライフォース＆4つの剣

GBアドバンス

タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	今冬予定	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	価格未定		

忘れてもらっては困るのがGBA版。しかも一粒で二度おいしいときたらプレイするしかない！ なんだかゼルダ三昧な予感。

神々のトライフォース　SFC版との違いは？

『夢をみる島』がゲームボーイカラーでリメイクされたとき、カラーならではの新ダンジョンが追加されていて喜んだものだ。本作もまた、SFC版の名作がGBAでリメイクされるのである。ただの移植ですむわけがない…が、どのようなゲームとなってよみがえるのか、残念ながらいまのところ情報はない。今回リリースされた画面写真も、プレイした人はただなつかしいだけのオープニングシーンだ（けど、その美しさは目を見張るものがある）。追加のダンジョンやイベント、ゲストキャラクターの登場に期待したい。

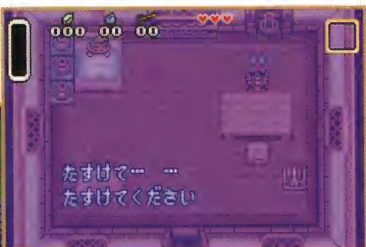






⬆全体マップ画面が拡大・縮小しながらスクロールしたことに、SFC版発売当時は驚いたものだ。もちろんGBAでも忠実に再現している







⬆画面右上にある正方形のウインドウはアイテムウインドウだ。SFC版のアイテムウインドウは左上の魔法ゲージの右にあったけど、どうやら表示位置が変わったようだ

4つの剣　4人に分身したリンクの冒険！

下のものがたりを読んでもらえればわかるとおり、4人のリンクは伝説の剣「フォーソード」の力によって分身した姿なのだ。つまり、もともとは一人のリンクってこと。だから4人プレイするときは、自分同士でケンカしないようにね、…と言ってもムダか？







～4つの剣 ものがたり～

ハイラル国の奥地の森に、風の魔人を封印したという伝説の剣「フォーソード」が祭られていました。その剣には、「手にしたものを分身させる」という神秘の力が秘められていました。かつて風の魔人を封印した少年も、この剣の力によって「分身した自分」と力を合わせ、戦ったとの言い伝えが残っています。

ハイラル国の王女ゼルダ姫は、そうした過去の歴史を伝え知る一人でした。ある日、フォーソードに異常を感じたゼルダ姫は、ハイラルで自分が最も信頼を置く少年、リンクを伴って剣の様子を見に森へやって来ました。そのとき、突然現れた魔物が姫をさらっていきました！ 風の魔人ブフーが、フォーソードの封印を破って復活し、ゼルダ姫を自分の花嫁とするため、宮殿へと連れ去っていったのです！



弾き飛ばされ気を失うリンクのもとに妖精たちが舞い降りて、フォーソードの力を借りてブフーを倒すよう告げました。妖精たちが言うには、ブフーの行方は三人の大妖精が知っているとのこと。大妖精たちに会うために難関をを乗り越え、自分を認めてもらえれば、グフーの居場所を教えてもらえるに違いありません…

4人でやるならどのリンク？



スタート

4人プレイをするときに、どの色のリンクでプレイするのか選べな～いという優柔不断なアナタ、ちょっと試してみてください。

赤矢印：はい　青矢印：いいえ

- 買ったその日に友達を集めて4Pプレイだっ！
- アクションより謎解きでつまることが多い…。
- 緑と言えばリンクよりマリオの弟でしょう！
- 『ゼルダ』シリーズは4本以上プレイしたよ。
- 謎解きでつまったら攻略本をこっそり見る。
- 任天堂も好きだけどカプコンも好きなのだ。
- ニンドリ？ もちろん毎号必ずゲットだぜ！
- 買ったゲームは最後までプレイしないとねっ！
- GBアドバンス、ピンとくる色がないんだよね。
- デートよりも新発売のゲームを優先するぞ！
- 前任天堂社長の、あのお方が忘れられない…。

正統派の緑！　**情熱の赤！**　**クールな青！**　**任天な紫！**



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード０（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	１人用
発売日	11月21日より発売中	メモリーカード	９ブロック～
価　格	7800円	備　考	ディスク2枚組
			メモリーカード59付き











The door to safty
is shut.
There is
no turning back...





1998年ラクーンシティ。そこで発生したバイオハザードの原因が、初めて明らかとなる。ゲームキューブだけで楽しめるシリーズ最新作が幕を開ける!

Opning Story

1998年7月24日。とある寝台特急が走行中に得体の知れない生物に襲われ、乗員・乗客がその餌食となった……。その2時間後。アークレイ山中へ向っていたラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.のブラヴォーチームは、ヘリが原因不明の故障を起こして森の中に不時着した。不時着地点には、死刑囚ビリー・コーエンを護送中であったと見られるMP（ミリタリーポリス）のトラックが横転しており、2人のMPの死体が発見された。が、付近にビリーの姿はない。隊長のエンリコは付近の捜索を命令する。単独で森の捜索にあたった、レベッカは停車している列車を発見。捜索を開始する…。

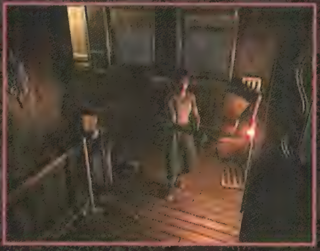
新システム、基本操作とパートナーザッピング

本作は、いままでのシリーズにはなかったシステム「パートナーザッピング」を採用している。そのため、操作感覚自体は従来のシリーズそのままだが、GCのコントローラを活かした独特の操作も加えられている。また、シリーズ特有のアイテムボックスがなく、アイテムを「置く」という操作ができるようになっているのだ。操作方法を把握してから始めよう。



移動

移動方法は、従来通りのラジコン操作。コントロールスティック、または十字ボタンの上が、常にキャラクターの前進を意味する。キャラクターが手前を向いている時でも、上を押せば手前に向かって前進するというわけだ。


↑Bを押しながら下でクイックターン


↑上とBを同時に押すことで走る

武器とリロード

Rボタンで武器を構え、構え中にAボタンで攻撃する。構え中に上下を押すことで、上段下段を狙う。構え中にLを押せば、照準がターゲットに向いてくれる。銃の場合、弾丸が無くなった時、再度Aを押すとリロードを行う。


↑弾丸のリロード中にはスキができる



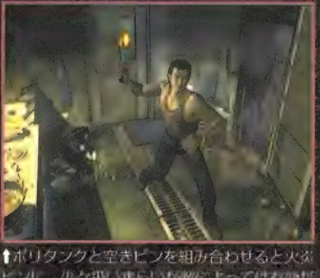
↑「組み合わせ」で弾丸の補充も可能だ

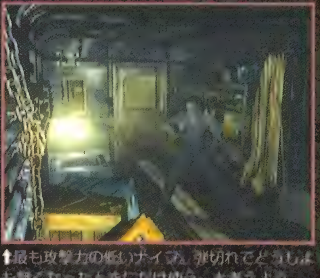
武器の種類

本作には様々な武器が登場する。基本的には、初期状態から装備しているハンドガンで戦うことになるが、物語を進めていくと、より強力な武器を手に入れることができる。ただし、使用回数に制限のないナイフは別として、銃には弾丸が必要となる。むやみやたらに発砲すると弾切れをおこしてしまう。むやみやたらと戦うだけが最良の策ではない。時には戦いを避けることも必要なのだ。また、敵や状況によって武器を使い分けることも大切だ。


↑発の弾丸を装填できるハンドガン。レベッカ、ビリーともに9mmパラベラム弾を使用


↑無数の小さな弾がつまったショットシェルを発射することができる猟銃。装填数は2発だけ


↑ポリタンクと空きビンを組み合わせると火炎ビンに。少々扱いずらいが敵によっては有効だ


↑最も攻撃力の低いナイフ。弾切れでどうしようも無くなったときにだけ使う、と考えよう

アイテムと利用法

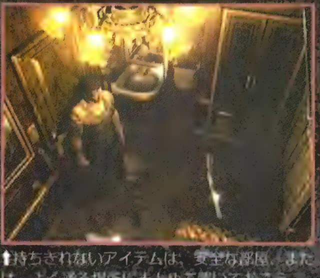
武器、消耗品、回復アイテム、謎解きアイテム、カギなど、様々な種類のアイテムが登場する。今までのシリーズであれば、すぐに必要のないアイテムは、一度アイテムボックスに入れて、必要な時に好きな場所のアイテムボックスから回収することができた。本作では、置いたアイテムはその場所までに取りに行く必要がある。あまりバラバラに置いてしまうと、いざ必要になったときに困る。置き忘れのないように、アイテム置き場を確保しよう。

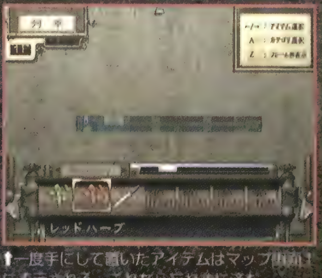


↑本作では、アイテムを取った時に「使う」というコマンドを選択することができる



↑大きなアイテムは、2ブロック分を消費してしまう。主人公の持ち物は最大6ブロックだ


↑持ちきれないアイテムは、安全な部屋、または、よく通る場所にまとめて置いておこう



↑一度手にして置いたアイテムはマップ画面に表示される。これなら忘れずに済む

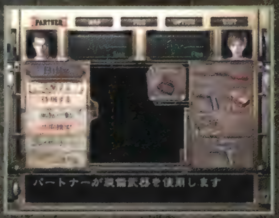
パートナーザッピングと主人公たちの特性

共に探索をするレベッカとビリー、2人の主人公を入れ替えながら物語を進めていく。自分の意志で、または状況によっては強制的に、共同・単独で行動することになる。共同・単独、どちらの場合でも、Xボタンを押すことでキャラクターを入れ替えることができるのだ。



指令

ステータス画面では、単独行動・共同探索、または戦闘時の待機・戦闘を指令したり、装備武器を変更したりすることができる。また、スタートボタンを押すだけで、パートナーをその場に待機させたり、呼び寄せることも可能。



➡ステータス画面で指令を出す。パートナーの行動を決める



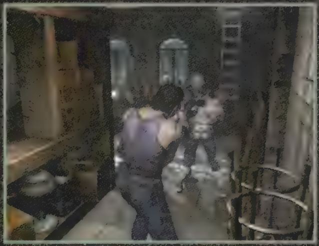
➡ビリーに向かって指令を出す。レベッカ、単独行動に移る?

戦闘

共に行動している時に敵と遭遇した場合の、自分が操作していない方のパートナーの行動をあらかじめ設定しておくことができる。弾の節約のために待機させるか、共に戦闘するか。キャラ特性を考えると、レベッカよりもはるかに体力のあるビリーが前面に出た方が安全。敵に挟まれた場合はどちらにも脅威が及ぶのだが…。



⬆共同で戦闘する。パートナーキャラは、あまり無理しない。相手が危機になったら助けよう



⬆敵に掴まれた時、即座に攻撃を加えることで、すぐにふりほどける。ダメージが最小限に



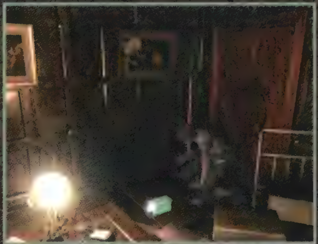
⬆体力の少ないパートナーの位置を離れた場所に退避。体力のあるほうが戦闘のカバーをする

アイテム交換

装備中の武器を含め、2人とも最大6つまでのアイテムを持ち歩くことができる(2ブロック必要なアイテムも)。捜索中に体力が少なくなった場合や、弾切れを起こした場合になどに、アイテムの受け渡しをすることが可能だ。共同捜索の場合は、ステータス画面で直接受け渡しができ、単独捜索ならアイテムを置いて受け渡しができる。



⬆共同捜索の場合はステータス画面で直接受け渡しができる。弾丸などは分けることも可能



⬆自分に必要の無いアイテムなど、床に置いて相手に渡してあげる



⬆置いてもらったアイテムを取るビリー。単独捜索の時にはこの方法で受け渡しをしよう

キャラクター特性



レベッカ

レベッカとビリーにはそれぞれの特徴がある。2人の相違点を考慮に入れておけば、戦闘も謎もスムーズに進めることができるはずだ。





⬆化学の知識が豊富なレベッカ。ハーブの調合や、その他の薬品を調合することができる

相違点

その1.
回復アイテムであるハーブの調合はレベッカのみが行える。

その2.
ライターの使用はビリーのみが行える。

その3.
レベッカよりもビリーのほうが力が強い。

その4.
体格の小さいレベッカは、ビリーよりも当たり判定も小さい。

その5.
パートナーとして攻撃する場合、レベッカはビリーと同じターゲットを、ビリーは近くのターゲットを狙う。



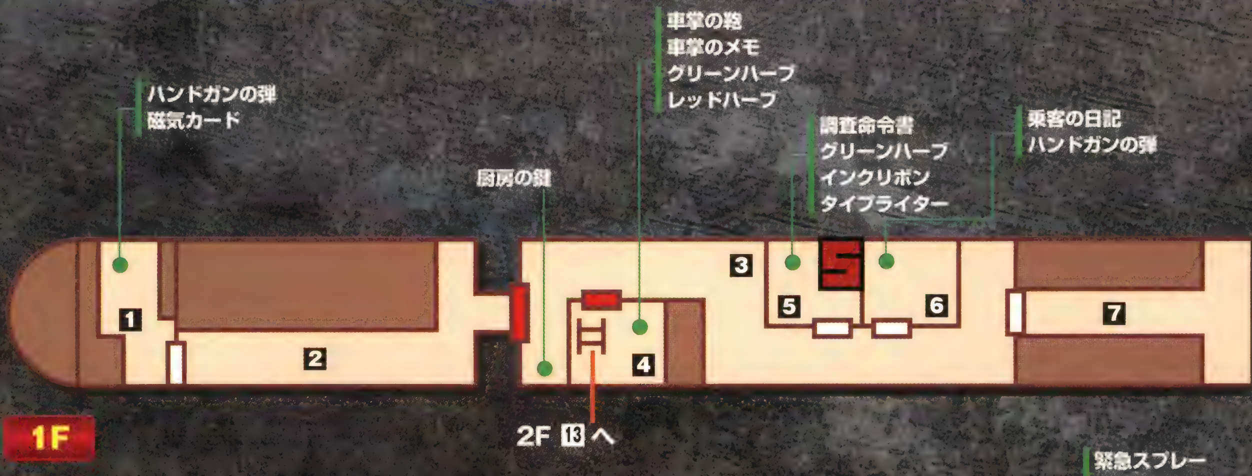
⬆常にオイルライターを携帯しているビリー。これを使えば、灯をともすことができるだろう

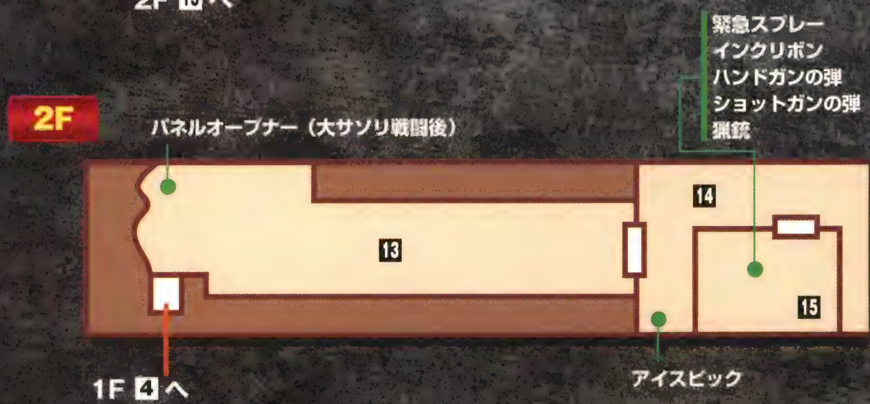


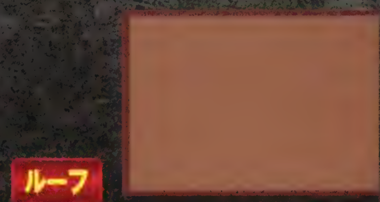


ビリー

マップ編／列車







くまなく探索、ザッピングにもなれろ!

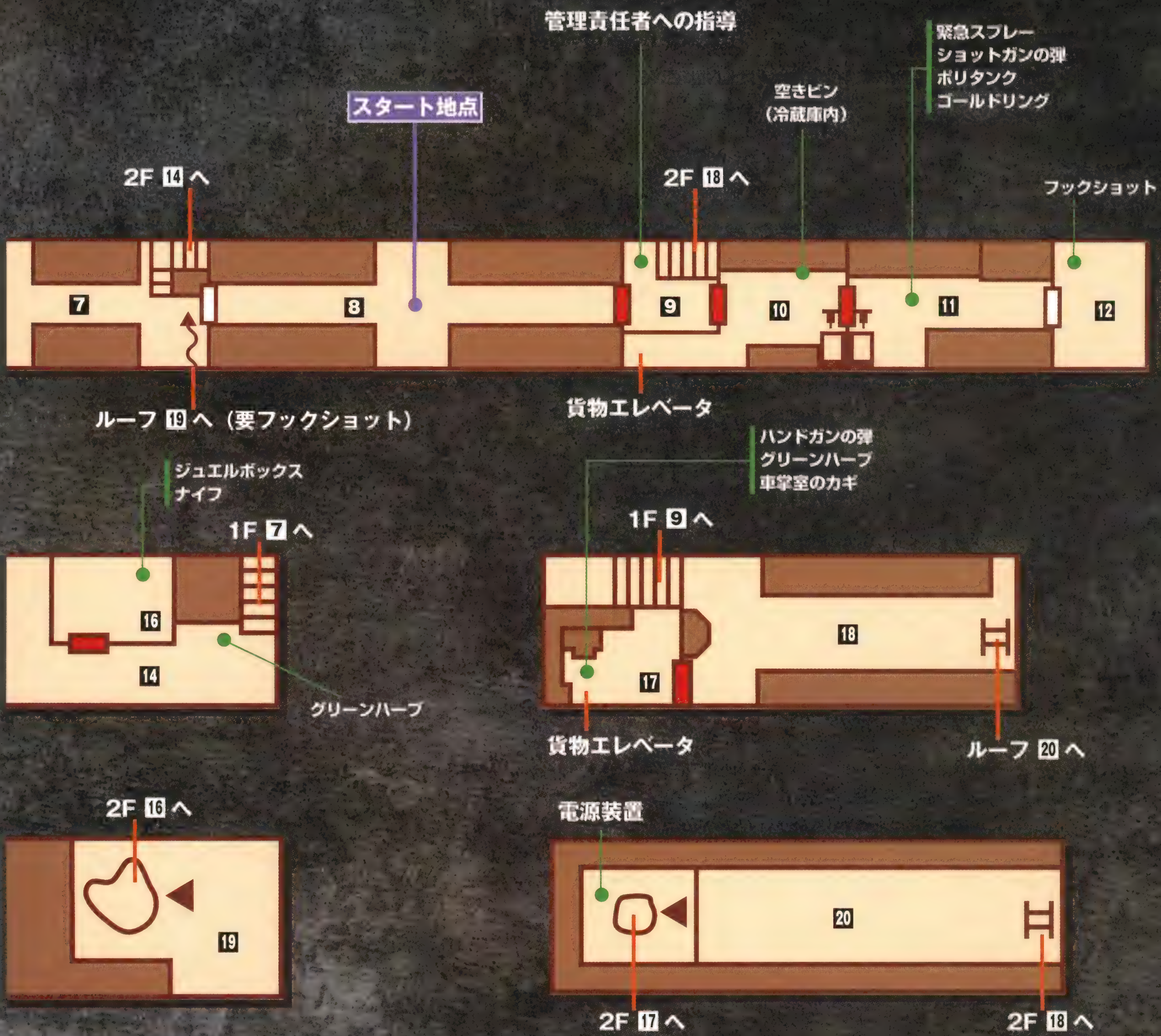
探索の始まりとなる舞台は「列車」。2階建ての構造になっている豪華な列車だが、今ではゾンビだけが徘徊する場所になってしまった。マップ全体は決して広いわけではない。隅々まで探索せよ!



←共同捜索を進める2人。時には、強制的に単独行動を余儀なくされる場面も

- 1 運転席
- 2 外通路
- 3 2両目通路
- 4 車掌室
- 5 2等個室A
- 6 2等個室B
- 7 2等客室A
- 8 2等客室B
- 9 厨房車通路
- 10 厨房車
- 11 貨物室
- 12 後部デッキ
- 13 サロン車
- 14 3両目通路
- 15 1等個室A
- 16 1等個室B
- 17 ミニ厨房
- 18 食堂車
- 19 3両目ルーフ
- 20 5両目ルーフ




管理責任者への指導
緊急スプレー
ショットガンの弾
ポリタンク
ゴールドリング
空きビン
(冷蔵庫内)
スタート地点
2F 14 へ
2F 18 へ
フックショット
7
8
9
10
11
12
ルーフ 19 へ（要フックショット）
貨物エレベータ
ハンドガンの弾
グリーンハーブ
車掌室のカギ
ジュエルボックス
ナイフ
1F 7 へ
1F 9 へ
16
14
グリーンハーブ
18
17
貨物エレベータ
ルーフ 20 へ
2F 16 へ
電源装置
19
20
2F 17 へ
2F 18 へ




誰一人　想像すらできなかった…

攻略編／列車

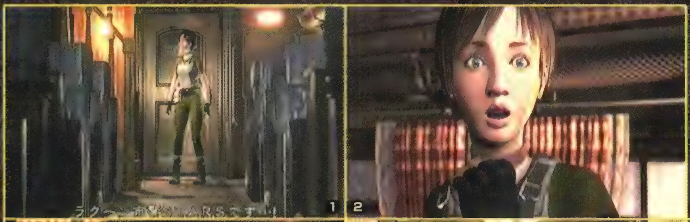
死刑囚ビリー・コーエンが何らかの理由で逃走したことを知るブラヴォーチーム。ビリー捜索の為に散開する部隊。そして、レベッカは単独で列車の捜索を始めた。だが、そこでレベッカを迎えたのは、凶悪犯ではなく、得体の知れないモンスターだった。今号は、最初の舞台である「列車」を、ビジュアルを中心に攻略していこう。



⬆スタート地点は7 2等客車B。厨房車はカギがしまっているので列車前方へ進むことになる



ゾンビ出現。そしてビリーとの出会い



7 2等客車Aへ進むとデモが始まり、ゾンビとの初遭遇が発生する。登場するゾンビは3体。前方のゾンビだけ倒せば先に進むことはできるが、全滅させると別のデモが見られる。3 2両目通路の先端にいる死体を調べると「食堂車の鍵」が手に入る。これを取ると、ビリーとの出会いのデモがスタート。しかしこの時点では、彼は仲間になってはくれない。その代わりに、チームメイト、リチャードとの遭遇デモが挿入され、ケルベロスとの戦闘が…。



⬆①2等客車Aに入ると、デモが始まる。乗客に呼びかけるレベッカ。②乗客の死体を発見して思わず息を飲む。③前方から1体、さらに後方から2体のゾンビに囲まれてしまう④前方のゾンビはたやすく倒すことができる。コイツを倒せば逃げることも可能だ⑤2等客室にゾンビはいない。アイテムやセーブポイントがあるので入っておこう。⑥2両目通路の先端にいる死体は、食堂車の鍵を手にしている

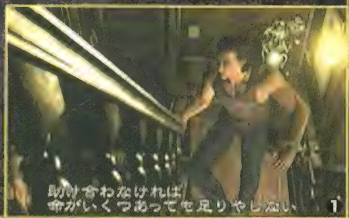


ゾンビは動きがのろい。囲まれさえしなければ、距離をとってハンドガンで攻撃すれば問題ない。ケルベロス（ゾンビ犬）は、動きが素早い。十分な距離をとり、飛びかかってきたところに1発ずつ弾丸を撃ち込むといい。

⬆①レベッカを見つけて銃を突きつけるビリー。②MPが持っていたファイルから、ビリーの境遇を知っているレベッカ。③ビリーのデモが終わると、窓からリチャードが飛び込んでくる。④すぐに息を引き取ってしまうリチャード。彼を追うようにしてケルベロスが乱入してくる。⑤飛び込んできたところに弾丸を撃ち込むと有効だ。⑥2等客車Bに戻ると、隊長のエンリコから通信が入る

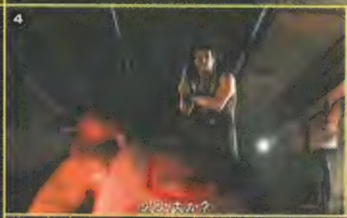
ヒルの衝撃。ビリーとの協力

食堂車の鍵を使って、9食堂車通路に入ると、再びビリーとの再会デモが始まる。デモ後、2階18食堂車に上がり、奥のテーブルに座っている人に近づく。すると、その老人の姿が崩れ落ち、大量のヒルの固まりとなってレベッカに襲い掛かるのだ。コイツを倒すすべはないので、階段を下りるしか選択肢はない。階段を下りようとすると、さらにデモへと突入し、ビリーが救出してくれる。ここから、レベッカとビリーは、行動を共にすることとなるのだ。











⬆①ビリー再登場。協力してこの状況を乗り切ろうと提案するが…。②23人を虐殺した死刑囚だという情報を事前に知っているレベッカはそれを拒む。その断り方が、18歳の少女っぽい。③ひとりで2階へ上がったレベッカはとんでもない怪物に襲われてしまう。④ヒルの大群に襲われたレベッカを救ってくれたのは、他ならぬビリーだった。⑤突如動き出した列車。一体何が…

パートナーザッピングで謎を解く

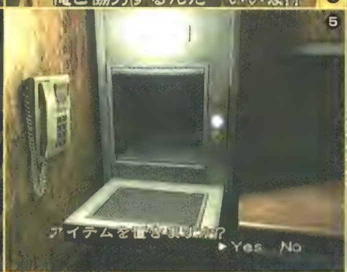
18食堂車の後方にの窓を調べると、ルーフへと上がる階段がある。そこからルーフへと上がっていき、切断された電源ケーブルをつなぐのだ。すると、ケーブルをつないだキャラクター（メイン操作のキャラクター）は、ルーフに空いている穴から階下へと落ちてしまい、単独行動を余儀なくされる。ここで、階下に落ちなかった方のキャラクターは、後に「大サソリ」と戦うことになる。10厨房の貨物エレベータを使えば、弾丸やハーブなどのアイテムの受け渡しは可能だ。しかし、強敵を戦わなければならないため、より体力のあるビリーを残して置いたほうがいいだろう。













10厨房と17ミニ厨房とは、貨物用エレベータでアイテムの受け渡しが可能だ。そこで、ミニ厨房にある「車掌室の鍵」を、厨房にいるパートナーに渡してあげよう。鍵を受け取ったら、車掌室へ。車掌室の部屋の扉の横にあるスイッチを押すと、サロン車への階段が現れるので、そこから2階へと上がる。14 3両目通路のワゴンに置いてあるアイスピックを手に入れてから、再びサロン車へ戻ると「大サソリ」との戦闘になる。その前に、15 1等客車Aで下準備をしっかりしてから進むとよいだろう。



⬆①協力することになった2人。②食堂車の奥にある階段を上る。③降りしきる雨の中、猛スピードで走る列車のルーフを進む。④電源ケーブルをつなぐと、つないだキャラクターが階下へ。⑤厨房とミニ厨房はアイテムの受け渡しが可能。車掌室の鍵を厨房へ送る。⑥車掌室のクローゼットにある鞄。⑦車掌室のハシゴからサロン車へ。⑧サロン車に入ると、何か大きな生物の気配がする



巨大サソリとの戦闘

固い装甲に覆われた「大サソリ」。巨大なハサミと、凶暴な尻尾で攻撃をしかけてくる。この敵には、通常の構えで攻撃しても、弾丸は外殻にはじかれてしまう。サソリを引きつけてから、銃を下に構えて攻撃するとダメージを与えることができる。至近距離で使うと効果の高い「猟銃」で戦おう。







↑①3階目通路。アイスピックはここにある。②スキを見せると痛い目に合う。一撃のダメージは大きい。③引きつけて下構えで頭を狙う。④戦闘終了後、ハシゴ付近でパネルオープナーが手に入る

合流。フックショットを入手

厨房の貨物エレベータで、ミニ厨房へアイスピックを送る。アイスピックを利用すれば、ミニ厨房の扉を開くことができ、無事パートナーとも合流することができる。厨房から、奥の 11 貨物室へ行くには、貨物室への扉横にあるパネルを、パネルオープナーを使って開き、そこから潜り込んで行けばよい。貨物室にはいると、2体のケルベロスが檻を破って襲い掛かってくる。パートナーとともに迎え撃とう。12 デッキ後部にはフックショットがある。これを取るためには、2人の共同作業が必要だ。ひとりが解除レバーを下げ、そのままの状態の間に、もうひとりが入手しなければならない。







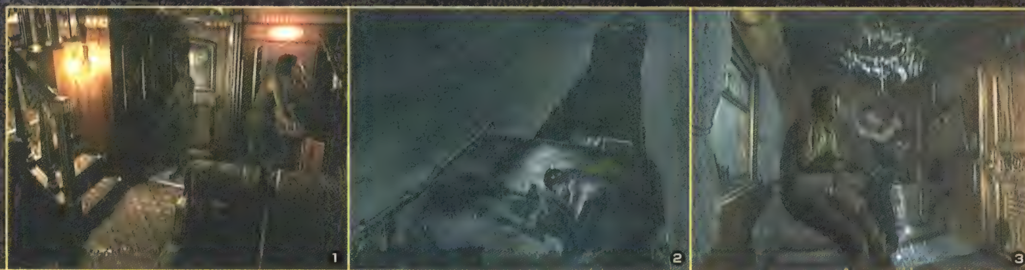




↑①厨房からミニ厨房へアイスピックを送る。②アイスピックを利用して、ミニ厨房の扉を開ける。③厨房のパネルを、パネルオープナーで引き開ける。④このダクトを通って貨物室へ。⑤貨物室に入ると、2体のケルベロスとの戦闘になる。キーアイテムである「ゴールドリング」は、ケルベロスのオリの中に。取り忘れないように。⑥ひとりがフックショットの解除レバーを下げる。⑦その間に、パートナーがフックショットを入手するのだ。⑧いったん貨物室に入ったあとに厨房へ来ると、冷蔵庫からゾンビが飛び出すので注意しよう

ルーフへ。そして車掌の鞄

7 2等客車Aの後部にある窓でフックショットを使うと、フックショットを使用したキャラがルーフへと登ることができる。16 1等客室Bで手に入るジュエルボックスを調べると、シルバーリングが手に入る。シルバーとゴールド、2つのリングを車掌の鞄に組み合わせると、鞄が開錠する。



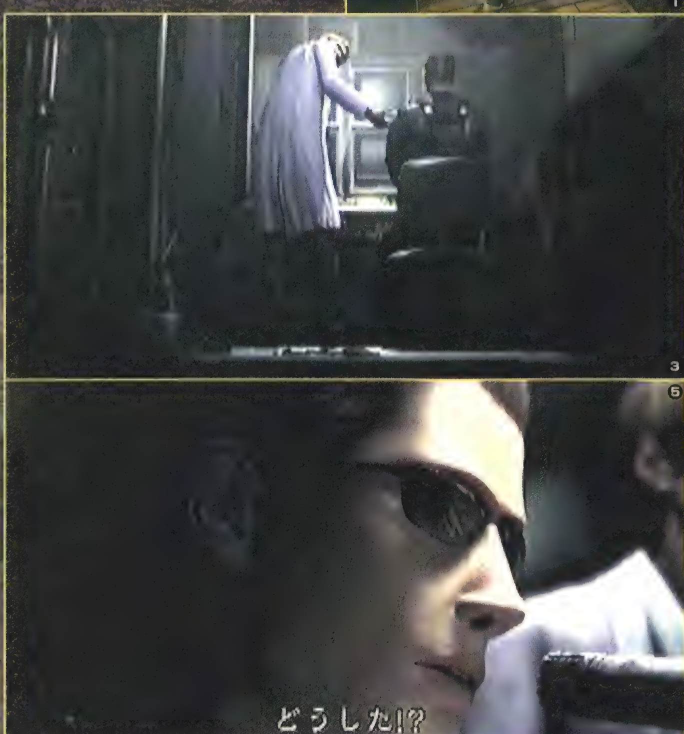


↑①2等客車Aの後部にある小窓から、フックショットでルーフへ。②ルーフに空いた穴から、客室へ侵入。③客室にはゾンビが1体待ちかまえている。④クローゼットの中にジュエルボックスが。⑤中からシルバーリングが手に入る。⑥2つのリングを車掌の鞄に組み合わせると…⑦鞄が開き、中からブルーカードキーが

ブルーカードキーで運転席へ

2等客車Aの最前にあるカードリーダーでブルーカードキーを使用すると、扉のロックが解除されてムービーが始まる。科学者のウィリアム・バーキンと、S.T.A.R.S.隊長のアルバート・ウェスカーの姿が…。ここから先に進むには、必ず2人で進まなければならない。準備を整えて進もう。







↑①ブルーカードキーで扉のロックを解除。②するとムービーが始まる。どうやら列車は何者かに制圧されているようだ…③「tウイルス」のことを口にする科学者ウィリアム。④どうやら列車ごとウイルスを始末するつもりらしい。⑤列車を制圧していたハズのデルタチームに異変が!⑥彼らもヒルの大群の餌食になってしまった

暴走列車を緊急停止

ついに運転席にたどり着いた2人。しかし、このままでは列車が衝突してしまう。緊急ブレーキを作動させるには、まず後部デッキにある緊急ブレーキ装置を作動させる必要がある。ここで、後部デッキにはどちらが行くのかを選択しよう。後部デッキへ向かう道では、数多くのゾンビ達が待ちかまえている。制限時間もあるので、ゆっくりとはしてられない。片っ端から倒して血路を開こう。後部デッキのパネルに運転席で手に入れた磁気カードを差し込むと、数字の入力が可能になる。10回のボタン操作で、右側に表示されている数字と同じになるよう足し算していこう。ここの解除が終わったら、次は前方だ。パネルの表示が壊れている分難しくなっている。両方が解除されれば、無事に列車から脱出できる。もちろん、失敗すればゲームオーバーとなってしまう。





↑①どちらが運転席に残るかを選択することができる。②選択したキャラクターとなって、後部デッキへ向かう。制限時間との勝負



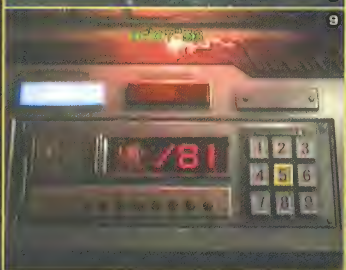


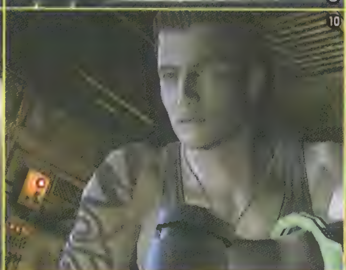














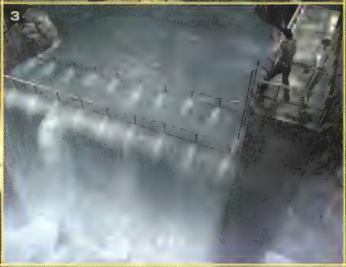
↑③後部デッキへ向かう途中には大量のゾンビが。④レベッカで進むと、リチャードとの悲劇の再会も…。⑤後部デッキにたどり着いた。でも時間が…。⑥押したボタンの数字を足して、10回の操作で右と同じ数字になるように操作する。この場合のヒントは7×9＝63 ⑦解除終了を伝えるレベッカ。⑧次は運転席側だ。⑨運転席側はパネルが割れている。81＝9×9、ということは、9を8回入力してから…。⑩ブレーキを作動させるビリー。⑪はたして列車は無事に止まるのか!?

暴走列車の行き着く先は…攻略は次号へ!

深まっていく謎。しかし徐々に明かされていく…

物語が進むにつれて、謎はどんどん深まっていく。その反面、いままでシリーズの謎とされてきたものが、徐々に明かとなっていくのだ。初めの舞台は「列車」だった。そして次なる舞台は…!? 2人の待ち受ける先には、『バイオ2』を思わせるステージや、謎の人物「マーカス博士」が…。






↑①湿気が多そうな場所はなんだか無気味だ。②標本のようなものが陳列されている。アンブレラの実験場か？③貯水池!? ダムのようだが…。④ムービーにもたびたび登場する謎の青年。何者だろうか



『BIOHAZARD 2』!?

みたことのある景色。『バイオ2』で、クレアとレオンが探索した、あのアンブレラの研究所にそっくりだ。アンブレラの権力に飲み込まれた街、ラクーンシティはいったい…。

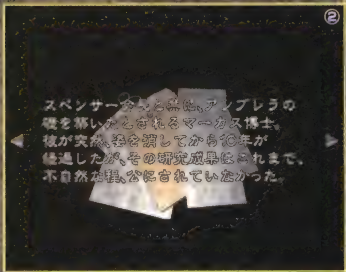


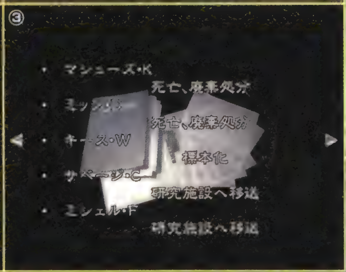


↑①見覚えのある通路をレベッカが探索している。②『バイオ2』でも見たシーンのような気がするのだが…。③ここはケーブルカーのプラットホームだったのでは!? ④『バイオ2』では、この場所は物語の最後のほうに登場した場面だった。同じ場所なのだろうか

マーカス博士なる人物

物語を進めていくと、たびたび名前が登場するジェームズ・マーカス。彼は、『0』の舞台のひとつである「アンブレラ幹部養成所」の所長である。かのウィリアム・バーキンもこの養成所の出身者。マーカスは、アンブレラ設立メンバーの1人でもあるらしい。どのような形で関わったのだろうか。





↑①アンブレラ幹部養成所に飾られたマーカスの肖像画。②過去のシリーズでその名が登場したスペンサー卿。彼と共にアンブレラ設立のいしずえを作ったという。③このリストはいったい…。廃棄処分とは!? ④後に「G-ウイルス」を作り出すウィリアム・バーキンと、S.T.A.R.S.隊長のウェスカー。この2人の関係は? ジェームス・マーカスとの関係は!?

ロムプレイで発覚した新事実を公開！

ポケットモンスター ルビー Pokémon
ポケットモンスター サファイア Pokémon



GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスター ルビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	（株）ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ついに発売となった『ポケットモンスタールビー・サファイア』。今回は編集部でロムをプレイして、実際に発覚した新事実を紹介するとともに、カナヅミシティまでの序盤ストーリーをダイジェストで公開！また登場するポケモンに関してもレベルアップで覚えるわざと、わざ・ひでんマシンで覚えるわざを教えちゃうぞ！



ホウエン地方の

序盤に登場する新ポケモン&わざチェック！

冒険が始まるミシロタウンから、最初に挑戦するジムリーダーツツジがいるカナズミシティまでに登場するポケモンを一挙公開。今回は、今後冒険するうえで非常に役に立つ「レベルアップで覚えるわざ」「わざ・ひでんマシンで覚えるわざ」のリストを21匹分紹介していく。まだまだ手に入らないわざマシンなどもあるが、入手法は次号からの攻略でフォローしていくぞ。



わざチェック表の表記について

レベルアップわざ

そのポケモンがレベルアップした際に覚えるわざと、そのレベルを表記。またレベル「01」は初めから覚えているわざを表し、進化するポケモンは進化キャンセル時のものです。

わざ・ひでんマシンわざ

そのポケモンが覚えることができる「わざマシン」「ひでんマシン」のナンバーを表記。「わ～」はわざマシンを「ひ～」はひでんマシンをそれぞれ表しています。

わくわくするようなシステムや仕掛けがぞくぞく登場

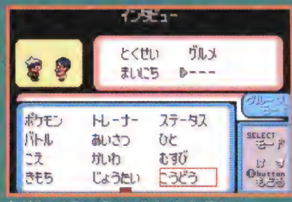
ストーリーを進める上では特に重要ではないのだが、ホウエン地方がより身近に感じることができる仕掛けや、イベントが用意されている。グループの中から言葉を選んで組み合わせいくインタビューや、レコードコーナーで通信した友達の情報が、テレビで流れたりと内容はさまざまだ。



⬆ゲーム中の行く先々で、主人公がコメントを求められることがある

主人公にコメントを求められる「かんたん会話」

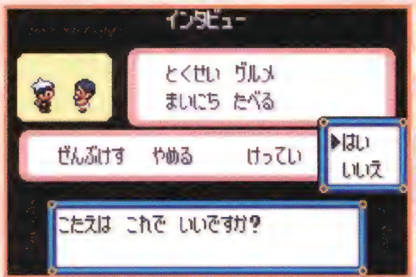
言葉を選ぶときは、あらかじめ用意されたグループの中から好きな言葉を選択していき、それらをつなぎ合わせてコメントしていく。1字ずつ打つわけではないので、気軽に答えられる。めちゃくちゃに組み合わせたら、いいのが出来上がった…、なんてことも！



⬆グループのジャンルもさまざま

主人公のインタビューがテレビで放映！

ある場所で出会うテレビのインタビュアーは、主人公のてもちのポケモンのことやバトルの感想を聞いてくる。ここでコメントを入力すると、テレビを見た際に自分の答えたコメントが、放送されてしまうのだ！



さまざまなグループからコメントを決定！

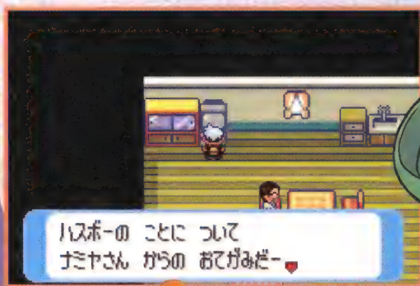
⬅ジャンル化されたグループの中からオリジナリティあふれるコメントを決める。せっかくテレビで放映されるなら、カッコよく決めてもいいし、ウケねらいで答えてみてもいい

言葉を選んでコメント

このインタビューでは、4つの言葉を組み合わせてコメントを作成。うまくコメントしたいのなら文章になるように組み合わせよう。



ある日テレビを見ると……





ハスボーについてのコメントがオンエア！





⬆➡インタビューで答えたコメント「とくせい グルメ まいにち たべる」が、ある日立ち寄った家のテレビを見たら放送されていた。どうせなら、もっと気の利いたコメントをするんだった…

新たな冒険が始まった！



キモリ

レベルアップわざ	
01	はたく
01	にらみつける
06	すいとる
11	でんこうせっか
16	おいうち
21	いやなおと
26	メガドレイン
31	こうそくいどう
36	たたきつける
41	みきり
46	ギガドレイン

わざ・ひでんマシンわざ	
わ01	きあいパンチ
わ06	どくどく
わ09	タネマシンガン
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ17	まもる
わ19	ギガドレイン
わ20	しんぴのまもり
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ23	アイアンテール
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ31	かわらわり
わ32	かげぶんしん
わ39	がんせきふうじ
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ01	いあいぎり
ひ04	かいりき
ひ05	フラッシュ
ひ06	いわくだき



アチャモ

レベルアップわざ	
01	ひっかく
01	なきごえ
07	きあいだめ
10	ひのこ
16	つつく
19	すなかけ
25	ほのおのうず
28	でんこうせっか
34	きりさく
37	オウムがえし
43	かえんほうしゃ

わざ・ひでんマシンわざ	
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ17	まもる
わ21	やつあたり
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ32	かげぶんしん
わ35	かえんほうしゃ
わ38	だいもんじ
わ39	がんせきふうじ
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ50	オーバーヒート
ひ01	いあいぎり
ひ04	かいりき
ひ06	いわくだき



ミズゴロウ

レベルアップわざ	
01	たいあたり
01	なきごえ
06	どろかけ
10	みずでっぽう
15	がまん
19	みやぶる
24	どろあそび
28	とっしん
33	うずしお
37	まもる
42	ハイドロポンプ
46	がむしゃら

わざ・ひでんマシンわざ	
わ03	みずのはどう
わ06	どくどく
わ07	あられ
わ10	めざめるパワー
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ23	アイアンテール
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ32	かげぶんしん
わ39	がんせきふうじ
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ03	なみのり
ひ04	かいりき
ひ06	いわくだき
ひ07	たきのぼり
ひ08	ダイビング

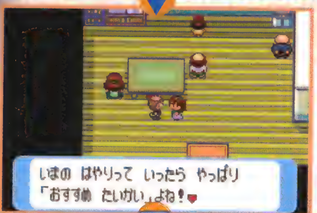
ホウエン地方の流行語を作ろう

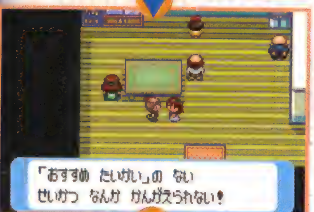
ある街では「～は流行っている?」と主人公に尋ねられる。ここで「いいえ」と答えると、「いったい何が流行っているのか教えて欲しい」と頼まれることに。インタビューのときと同様に、言葉を組み合わせて教えてあげると、入力した言葉が流行することがある。街の流行をキミが作るのだ!

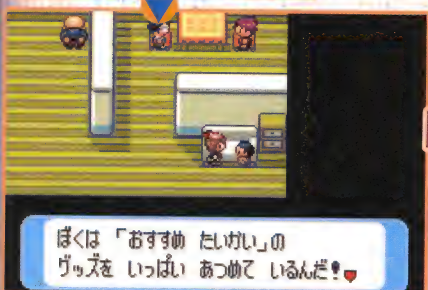


⬆どうやら「らしい　アイドル」という言葉がこの街では流行っているらしい



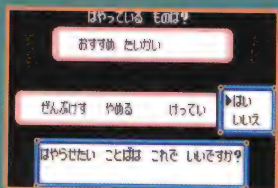






同じく言葉を選択

インタビューのときと同じように、グループから言葉を選んで組み合わせていく。



⬆2つの言葉を組み合わせて流行語を作成



⬆うまくいけば、街中に浸透していく

ホウエン地方のトレンドリーダー!

⬅この街は流行に敏感な人たちが集まっているので、自分が作った流行語にも即座に反応。どちらかというと、おもしろい言葉を流行らせたいよね

レコードコーナーで意外な情報をキャッチ

友達とひみつきちの情報が交換できる「レコードコーナー」だが、それ以外のトレーナーの詳細情報もわかることが判明した。例えば、レコードを混ぜたあとにプレイを進めると、テレビで放送される「めいじんのせかい」に友達のことが紹介されたりする。その内容もかなり細かいぞ。



2Fのレコードコーナー

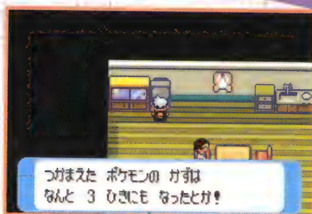
ポケモンセンター2Fにあるレコードコーナー。お互いに通信することで、それぞれのトレーナーの情報がカートリッジに反映されて現れていく。

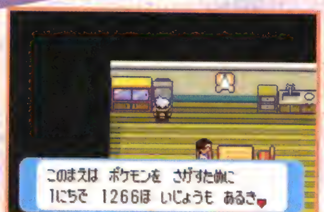
友達のひみつきちが自分のフィールドに現れる



➡自分のひみつきちは友達のカートリッジに、友達のひみつきちは自分のカートリッジに現れる。置いてあるインテリアなどもそのままで、友達の分身が出迎えてくれるのだ

テレビでチェックしてみると友達の情報が…





ゲットポケモンの数がわかる

テレビで流れる情報には、1日にゲットしたポケモンの数も明らかになる。友達同士で競っている場合はお互いに参考になるはず。

歩いた歩数もわかる

また1日に歩いた歩数がわかるほか、インタビューで答えたコメントなども伝わる。変な言葉を入れると、相手にわかっちゃうぞ!



レベルアップわざ

01	たいあたり
05	とおぼえ
09	すなかけ
13	かみつく
17	かぎわける
21	ほえる
25	いばる
29	こわいかお
33	とっしん
37	ちょうはつ
41	かみくだく
45	どろぼう

わざ・ひでんマシンわざ

わ05	ほえる
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ12	ちょうはつ
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ23	アイアンテール
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ41	いちゃもん
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
わ49	よこどり
ひ06	いわくだき



レベルアップわざ

01	たいあたり
01	なきごえ
05	しっぽをふる
09	ずつき
13	すなかけ
17	かぎわける
21	どろあそび
25	ミサイルばり
29	ほしがる
33	じたばた
37	ねむる
41	はらだいこ

わざ・ひでんマシンわざ

わ03	みずのはどう
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ23	アイアンテール
わ24	10まんボルト
わ25	かみなり
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
ひ01	いあいぎり
ひ03	なみのり
ひ06	いわくだき



レベルアップわざ

01	たいあたり
01	いとをはく
05	どくばり

わざ・ひでんマシンわざ

なし

もらったシューズをはくと主人公が激走

これまでの『ポケモン』の移動手段は、「歩き」か「自転車」だったが、今回はお母さんから「ランニングシューズ」をもらうことで、走ることができるようになった。Bボタンを押しながら移動することで走れるのだ。

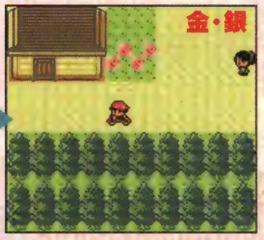


お母さんがくれた「ランニングシューズ」

←本格的な冒険に出る前に、お母さんから手渡される。もちろん歩くよりも断然早く移動することができ、自転車が手に入るまでは、かなり重宝することになる

じてんしゃは2種類ある!?

序盤では手に入らないがもちろん自転車は登場する。今回は「マッハじてんしゃ」と「ダートじてんしゃ」の性能の違う2種類の自転車が登場するのだ。



通信対戦の戦績もわかるトレーナーカード

メニュー画面で選択できる「トレーナーカード」では、冒険の進み具合を示す各ジムのバッジの表記や、裏面では通信対戦の戦績も表示される。

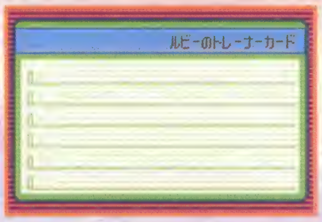


表 主人公の情報

なまえ、おこずかい、プレイ時間、リーグバッジの入手状況を確認。おなじみのIDNo.もある。

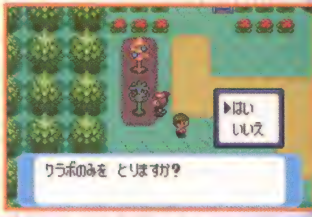
裏 通信記録の情報

ここでは友達との通信対戦の戦績が表示される。序盤ではまだ対戦できないので、無記入のまま。



じょうろで水をあげてきのみを増やそう

ふかふかの土の上にきのみを埋めることで、木が育ってまた実がなることは以前紹介したが、あるフラワーショップで手に入る「ホエルコじょうろ」で水をあげることで、より多くの実がなるようだ。きのみにもさまざまな種類があり、実のなっている木もあらゆる場所で発見できるぞ。



↑聞いたことのない「クラボのみ」というきのみを入手。取ったあとでもまた埋めればOK



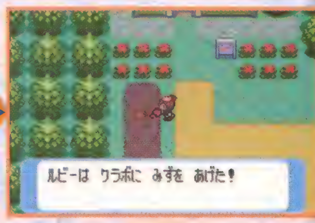
↑女の人と話したら「ホエルコじょうろ」をもらった

フラワーショップで入手

104番どうろにある「フラワーショップ　サン・トウカ」にて、店内にいる店員さんに話し掛けることで「ホエルコじょうろ」が手に入る。ホエルコの形をしたじょうろなのかな？



↑きのみを手に入れた後に、その実を埋める



↑水をあげておけば、多くの実が木になるぞ

今回もタマゴによるポケモン発見あり

今回の『ルビー・サファイア』でもタマゴによるポケモンの発見があるようだ。ということはホウエン地方のどこかには「育て屋さん」があるということか？　オスとメスのポケモンをそれぞれ預けることで、タマゴが見つかることがある仕掛けなのだが…!?

育て屋さんはどこに？



↑これは『金・銀』で登場した育て屋さん



カラサリス

レベルアップわざ	
01	かたくなる
07	かたくなる

わざ・ひでんマシンわざ
なし



マユルド

レベルアップわざ	
01	かたくなる
07	かたくなる

わざ・ひでんマシンわざ
なし



ハスボー

レベルアップわざ	
01	おどろかす
03	なきごえ
07	すいとる
13	しぜんのちから
21	しろいきり
31	あまごい
43	メガドレイン

わざ・ひでんマシンわざ	
わ03	みずのはどう
わ06	どくどく
わ07	あられ
わ09	タネマシンガン
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ19	ギガドレイン
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ32	かげぶんしん
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
ひ03	なみのり
ひ05	フラッシュ

アピールが必要なポケモンコンテストはバトルのような熱気

さまざまな街で開催されているポケモンコンテスト。実はコンテストは2次審査まであり、コンディションの評価は1次審査のみ。2次審査ではポケモンに覚えさせたわざを使って会場へアピールしていき、その盛り上がりを評価してもらうのだ。かなり奥が深いコンテストにハマること間違いなし!?



←ポケモンコンテストはどの街でもやっているわけではない

自慢のポケモンを出場させよう



↑バトルとは違った奥の深さがあるポケモンコンテスト

ポロックでコンディションを上げよう

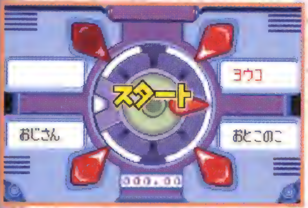
1次審査で必要になってくるポケモンのコンディションは、ポロックというお菓子を与えることで上げることができる。このポロックは手に入れたきのみを、「きのみブレンダー」で混ぜることで入手できるぞ。



↑ふかふかの土の上にきのみがなる木が育つ

きのみを集める

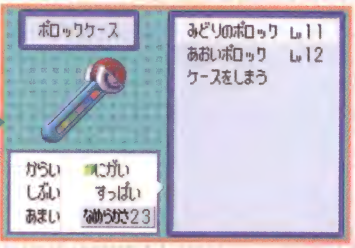
きのみは道路で手に入れることが可能。1度取ってしまうと、しばらく実はつかないが、きのみを埋めて水をあげる事で多くの実を手に入れることができる。



↑集めた木の実は「きのみブレンダー」に入れてブレンド。1人ではできない



きのみブレンダーで作る



味・色・レベルが異なる

出来上がったポロックは色や味などに違いがあり、各ポケモンにも好みがある。

1次審査でコンディションを評価

1次審査はポケモンの見た目による審査で、ポロックで上げたコンディションがそのまま反映される。会場にいるお客さんの反応によって評価が決まり、多くハートマークを出したほうが高評価となる。出場するコンテストの種目に合ったポロックを食べさせて、日頃から磨きをかけておこう。



人気投票で審査

お客さんの頭上にあるハートマークが評価となる。ここで稼いでおけば、2次審査で失敗しても補えるかも…。



↑司会者による出場するポケモンの紹介が終わると、第1次審査が始まる。ここではプレイヤーは直接何もすることができない



↑会場にいるお客さんが出場ポケモンの評価をしていく。自分のハスボーはどうなるのか？

―観客のハートマークが評価の目印―



タネボー

レベルアップわざ	
01	がまん
03	かたくなる
07	せいちょう
13	しぜんのちから
21	こうごうせい
31	にほんばれ
43	だいばくはつ

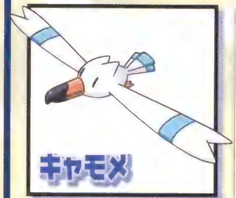
わざ・ひでんマシンわざ	
わ06	どくどく
わ09	タネマシンガン
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ17	まもる
わ19	ギガドレイン
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ05	フラッシュ
ひ06	いわくだき



スバメ

レベルアップわざ	
01	つつく
01	なきごえ
04	きあいだめ
08	でんこうせっか
13	つばさでうつ
19	かげぶんしん
26	がむしゃら
34	つばめがえし
43	こうそくいどう

わざ・ひでんマシンわざ	
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ27	おんがえし
わ32	かげぶんしん
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
わ47	はがねのつばさ
ひ02	そらをとぶ



キャモメ

レベルアップわざ	
01	なきごえ
01	みずでっぽう
07	ちょうおんぱ
13	つばさでうつ
21	しろいきり
31	でんこうせっか
43	おいうち
55	こうそくいどう

わざ・ひでんマシンわざ	
わ03	みずのはどう
わ06	どくどく
わ07	あられ
わ10	めざめるパワー
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ27	おんがえし
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
わ47	はがねのつばさ
ひ02	そらをとぶ

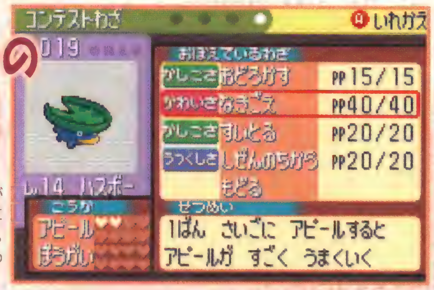
2次審査でわざをアピールしよう

2次審査のアピールタイムでは、ほかの3人のトレーナーと1回ずつわざを出してアピールしていく。5回アピールして、最もアピールできた人が優勝となる。1次審査の評価よりも、こちらのほうが評価が大きいことも…。



←1次審査の結果が出て間もなく2次審査が始まる

出場ポケモンのわざを確認



➡各わざにはアピールできる項目が決まっていて、コンテストの内容に合ったものを覚えさせるのが基本。ただしポケモンを邪魔させるものもあるので、選択の幅は広がる

評価の上がるわざで会場が盛り上がる

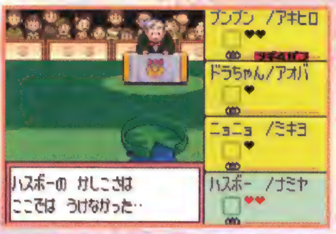
例えば「かわいさ」コンテストに出場した場合、「かわいさ」の評価が上がるわざを出したほうが会場は盛り上がる。盛り上がると自分のポケモンの名前の横にさらにハートマークがつき、この値が評価の参考となる。



会場がエキサイト

「かわいさ」コンテストで、評価が上がる「なきごえ」を使用したので、会場は盛り上がりエキサイトしていく。

コンテストには合わない「すいとる」を使用する



➡逆に「かわいさ」コンテストで、「かしこさ」の評価が上がる「すいとる」を使用すると、会場は盛り上がらない。会場を盛り上げるアピールは失敗となってしまう

目的に合ったわざの選択と使用が重要

アピールでポケモンをビックリさせよう

わざの中には、相手が得た評価を下げる効果を持つわざもある。先ほど会場で盛り上がらなかった「すいとる」は、実は他のポケモンをビックリさせる効果があり、うっかりほかのポケモンがビックリしてしまうと、審査員の評価は下がってしまうのだ。



⬆ほかのポケモンの評価を下げる「すいとる」

評価を下げたりアピールできなくするわざも



⬅このほかにも、他のポケモンを緊張させてアピールさせなくするわざなどもある。状況にあったアピールを選択していこう

優勝すると記念のリボンがもらえる

5回のアピールを行って、審査の結果を待つ。1次審査と、2次審査の評価の合計で優勝が決まり、見事優勝したポケモンは、記念のリボンをもらうことができる。優勝するには、うまくアピールを発揮できるわざが必要だ。

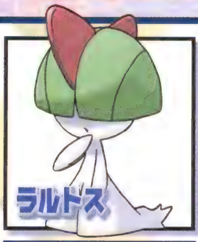


⬆別のコンテストで優勝したルリリにリボンをかけてあげる



多くのリボンを獲得しよう

⬅コンテストにはランクがあるらしい。ノーマルランクで優勝したので、次は別の種目かレベルでチャレンジ！



レベルアップわざ

01	なきごえ
06	ねんりき
11	かげぶんしん
16	テレポート
21	めいそう
26	サイコキネシス
31	ふういん
36	みらいよち
41	さいみんじゅつ
46	ゆめくい

わざ・ひでんマシンわざ

わ04	めいそう
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ12	ちょうはつ
わ16	ひかりのかべ
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ20	しんぴのまもり
わ21	やつあたり
わ24	１０まんボルト
わ27	おんがえし
わ29	サイコキネシス
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ33	リフレクター
わ34	でんげきは
わ41	いちゃもん
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
わ48	スキルスワップ
わ49	よこどり
ひ05	フラッシュ



レベルアップわざ

01	すいとる
04	たいあたり
07	しびれごな
10	やどりぎのタネ
16	メガドレイン
22	ずつき
28	どくのこな
36	せいちょう
45	ギガドレイン
54	キノコのほうし

わざ・ひでんマシンわざ

わ06	どくどく
わ09	タネマシンガン
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ17	まもる
わ19	ギガドレイン
わ20	しんぴのまもり
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ32	かげぶんしん
わ36	ヘドロばくだん
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ49	よこどり
ひ05	フラッシュ



レベルアップわざ

01	ひっかく
01	あくび
07	アンコール
13	なまける
19	だましうち
25	ドわすれ
31	ほしがる
37	カウンター
43	じたばた

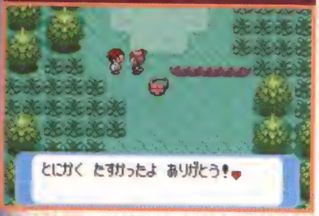
わざ・ひでんマシンわざ

わ01	きあいパンチ
わ03	みずのはどう
わ06	どくどく
わ08	ビルドアップ
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ24	１０まんボルト
わ25	かみなり
わ27	おんがえし
わ30	シャドーボール
わ31	かわらわり
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ35	かえんほうしゃ
わ38	だいもんじ
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ01	いあいぎり
ひ04	かいりき
ひ06	いわくだき

カナズミシティに行くまでの序盤ストーリーダイジェスト

主人公の冒険が始まるミシロタウンから、最初に挑戦するジムリーダーがいるカナズミシティまでの序盤のストーリーをダイジェストでお届け。ミシロタウンに引っ越してきた主人公は、近所に住むオダマキ博士の研究所へあいさつに行くのだが、肝心の博士は道路でポケモンに襲われていたのだ。

オダマキ博士を救出



⬆博士のポケモンを使って何とか救出に成功

博士からポケモンゲット



⬆博士からバトルで選んだポケモンをもらう

オダマキ博士の子供と対決

博士の子供はポケモンを探しに103番どうろへ出かけている。もらったポケモンを持って、冒険に出発だ。博士の子供がいる103番どうろにつくと、いきなりバトルが始まるぞ。



103番どうろで発見



いきなり始まるこのバトルは、主人公にとっては初めてバトルとなる。博士の子供は、自分のポケモンの苦手なタイプを使ってくるぞ。

トレーナーとしての初バトル



主人公の苦手なタイプ

ほのおならみず、みずならくさ、くさならほのおといったように、主人公の選んだポケモンのタイプの弱点となるポケモンを必ず持っているのが特徴。

ポケモン図鑑を博士からもらう

博士の子供とのバトルに見事勝利して、研究所に戻るとオダマキ博士から届いたばかりの「ポケモン図鑑」を手渡される。博士の子供からは「モンスターボール」がもらえるぞ。





⬆⬅これからの冒険で必要となる2つの重要なアイテムをもらう。「ポケモン図鑑」を完成させるのも、冒険の楽しみの1つだ

モンスターボールも博士の子供からもらう

トウカジムで主人公の父センリと会う

そして次に向かった街はトウカシティ。ここにはポケモンジムがあるのだが、ここのジムリーダーを務めるのが主人公の父センリ。この時点では対決できないのだが、バッジを4つ集めたとき挑戦することになる。そのトウカジムにポケモンを捕まえたいという、ミツルという少年が尋ねてくる。主人公はその手伝いをすることに！



⬆ホウエン地方に引っ越してきて、久々に見る父の姿。テレビで父センリの活躍が、放映されていたのは見逃したけど……



⬆ミツル少年のポケモンゲットを見守ることになった主人公。センリに借りたポケモンを使って、ラルトスのゲットを試みる



⬆見事にゲット成功。新たなトレーナーの誕生だ

ミツル少年のポケモンゲットを手伝うことに



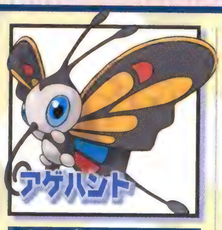
ヤルキモノ

レベルアップわざ

01	ひっかく
01	きあいだめ
01	アンコール
01	さわぐ
07	アンコール
13	さわぐ
19	みだれひっかき
25	こらえる
31	きりさく
37	カウンター
43	きあいパンチ
49	きしかいせい

わざ・ひでんマシンわざ

わ01	きあいパンチ
わ03	みずのはどう
わ05	ほえる
わ06	どくどく
わ08	ビルドアップ
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ12	ちょうはつ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ24	１０まんボルト
わ25	かみなり
わ26	じしん
わ27	おんがえし
わ30	シャドーボール
わ31	かわらわり
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ35	かえんほうしゃ
わ38	だいもんじ
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ01	いあいぎり
ひ04	かいりき
ひ06	いわくだき



アゲハント

レベルアップわざ

01	すいとる
10	すいとる
13	かぜおこし
17	しびれごな
20	あさのひざし
24	メガドレイン
27	ふきとばし
31	メロメロ
34	ぎんいろのかぜ
38	ギガドレイン

わざ・ひでんマシンわざ

わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ15	はかいこうせん
わ17	まもる
わ19	ギガドレイン
わ20	しんぴのまもり
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ29	サイコキネシス
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
ひ05	フラッシュ



ドクケイル

レベルアップわざ

01	ねんりき
10	ねんりき
13	かぜおこし
17	まもる
20	つきのひかり
24	サイケこうせん
27	ふきとばし
31	ひかりのかべ
34	ぎんいろのかぜ
38	どくどく

わざ・ひでんマシンわざ

わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ15	はかいこうせん
わ16	ひかりのかべ
わ17	まもる
わ19	ギガドレイン
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ29	サイコキネシス
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ36	ヘドロばくだん
わ40	つばめがえし
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
わ46	どろぼう
ひ05	フラッシュ

トウカの森で謎の組織と遭遇

センリとの会話で、とりあえずカナズミシティのジムリーダーに挑戦することになった主人公は、トウカの森を経由してカナズミシティを目指す。順調にトウカの森に入り、むしポケモンをおもに使うトレーナーと対決していくが、そこに重要な書類を奪おうとする謎の組織が現れる。



↑『ルビー』でプレイしたのでマグマ団が登場



↑出会い頭にいきなりバトルへと突入する

カナズミジムリーダー　ツツジと対決

カナズミシティに着いた主人公は、ジムリーダーに挑戦することに。このジムのトレーナーは、いわタイプのポケモンをメインに使用してくる。最初に選んだ3匹のポケモンのうち、アチャモを選んでしまうと弱点をつけないので、けっこうてこずるかも。ツツジを倒すとバッジがもらえるぞ。



いわタイプの使い手

みずタイプのミズゴロウを選んでいれば、「みずでっぽう」を覚えるので簡単に倒すことができるはず。キモリでも「すいとる」を覚えていればOK！



↑→ツツジはノズパスというポケモンを使ってくる。「みずでっぽう」で弱点をつけるが、他のポケモンと違って一撃で倒すのは難しい



アチャモはかなり苦戦か!?



ストーンバッジをゲット

カナシダトンネルで奪われた荷物を入手

ジムリーダーを倒しジムの外に出ると、またもや謎の組織が「デボンのにもつ」を奪ってカナシダトンネルへ逃げていった。この荷物を取り返すためにカナシダトンネルへ行き、中にいる組織のしたっぱとバトルだ。



←トウカの森で襲われた人と同じ人だ



↑霧がかったトンネル内でバトル

怪しい男を追ってトンネル内へ



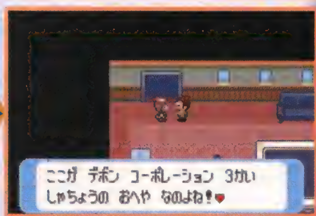
↑荷物を取り返しトンネルの外へ出ると…

荷物を渡し「ポケナビ」ゲット

カナズミシティにいる荷物を取られた人に、「デボンのにもつ」を渡すとデボンコーポレーションという彼の勤める会社の社長室に呼ばれる。ここで社長から新たな依頼を頼まれるのだが謝礼として「ポケナビ」がもらえる。



↑あわてて呼ばれる主人公。どこに連れて行かれるのかこのときはわからない



↑着いた先はデボコーポレーションの3階にある社長室。社長から「ポケナビ」がもらえる

社長からもらおう！

メニュー画面から選択

もらった「ポケナビ」はメニュー画面から見ることが可能。さまざまな機能がついたハイテクマシンだ。





ゴニョニョ

レベルアップわざ	
01	はたく
05	さわぐ
11	おどろかす
15	とおぼえ
21	ちょうおんぱ
25	ふみつけ
31	いやなおと
35	ほえる
41	ねむる
41	ねごと
45	ハイパーボイス

わざ・ひでんマシンわざ	
わ03	みずのはどう
わ05	ほえる
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ27	おんがえし
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ35	かえんほうしゃ
わ38	だいもんじ
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ



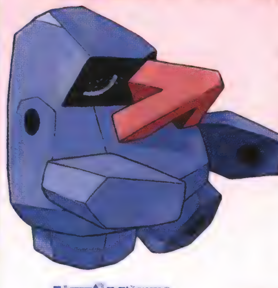
エネコ

レベルアップわざ	
01	なきごえ
01	たいあたり
03	しっぽをふる
07	メロメロ
13	うたう
15	おうふくビンタ
19	ねこのて
25	あまえる
27	だましうち
31	ほしがる
37	いやしのすず
39	すてみタックル

わざ・ひでんマシンわざ	
わ03	みずのはどう
わ04	めいそう
わ06	どくどく
わ10	めざめるパワー
わ11	にほんばれ
わ13	れいとうビーム
わ14	ふぶき
わ17	まもる
わ18	あまごい
わ20	しんぴのまもり
わ21	やつあたり
わ22	ソーラービーム
わ23	アイアンテール
わ24	１０まんボルト
わ25	かみなり
わ27	おんがえし
わ28	あなをほる
わ30	シャドーボール
わ32	かげぶんしん
わ34	でんげきは
わ42	からげんき
わ43	ひみつのちから
わ44	ねむる
わ45	メロメロ
ひ05	フラッシュ

こんなポケモンも登場する

主人公はこの時点では手にすることができないが、カナズミジムリーダーのツツジが使用するポケモン。石像のような姿が特徴のポケモンだが、ツツジとの対戦ではとくこうの高さ光る、みずにも強いポケモンだったぞ。



ノズパス

コンパスポケモン

たかさ　1.0メートル

おもさ　97.0キログラム

バウンティ・ハンター、サムス・アランが新たなる戦いを繰り広げる

2つのメトロイド

PRIME
プライム:最上の

FUSION
フュージョン：融合





パワードスーツに身を包んだ銀河系随一のバウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）、サムス・アラン。接触した相手の生命エネルギーを吸いつくす恐るべき浮遊生命体、メトロイドとの死闘はあまりにも有名だ。その出生には謎が多く、地球人と言われているが、伝説の鳥人族の、唯一の継承者とも噂される。

そして今回、SFC版からじつに9年ぶりとなるサムスの新たな冒険の舞台は2つ。システムが主観視点に変わったGC版と、サムスの容姿・能力が変わったGBA版。それぞれ大きく変貌を遂げている。しかし、システムや見た目が変わっても、シリーズ共通の「探索」する楽しさはまぎれもなく健在だ。地形の入り組んだ空間に単身で潜入、謎を解いていくというアドベンチャー要素は、古くからのファンはもちろん、新たに『メトロイド』に触れるユーザーにも魅力的なものであることは間違いないだろう。

GBAケーブルで2つのメトロイドが連動

GC版、GBA版の『メトロイド』どちらかをクリアした状態でGBAケーブルでつなげると、それぞれ下のような特典があることが判明。

●GC『メトロイドプライム』をクリアした状態で接続
→GC『メトロイドプライム』をGBA『メトロイドフュージョン』のスーツを着たサムス（このページの右のイラスト）でプレイできる

●GBA『メトロイドフュージョン』をクリアした状態で接続
→GC上でNES（海外版ファミコン）バージョンの『メトロイド』がプレイできる

METROID PRIME

メトロイドプライム

「探索」のテイストはそのままに装い一新

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	メトロイドプライム
発売元	任天堂
発売日	2003年2月
価格	6800円
ジャンル	シューティングアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

海外では熱狂的なファンの多い『メトロイド』シリーズだけど、とくにこのGC版はE3などのイベントでは『ゼルダ』を凌ぐほどの人気ぶりだったのだ。バイザー越しにサムスの素顔が透けて見えるシーンもあったりと、凝りまくった映像・演出は圧巻。

主観視点で入り組んだ地形を探索するシューティングADV

サムスの視点で惑星や宇宙船を探索するシステムになったことで、サムスとの一体感がさらにアップ。バイザーを通じて、敵との激しい攻防における緊張感や、たった一人で未知の場所を探索する孤独感といった、サムスの感情まで味わうことができるだろう。新機能バイザーシステムを使い、ステージにあるさまざまな情報を入手、分析しながらゲームを進めていくのだ。



➡原生生物がはびこる太古の惑星ターロンⅣの調査が今回の目的

バイザーシステムを駆使して冒険する

「スキャン」することでその対象物のデータを調べることができる機能が加わった。「探し、発見する」といった謎解き要素が深まり、また違った冒険のだいごみが味わえるのだ。



⬆いたるところにトラップが張り巡らされている



⬆荒れ果てた宇宙船内部に潜入するサムス



⬆はげしい雨の中、未知の惑星を探索



⬆敵と遭遇したらロックオンで攻撃

敵をスキャンして弱点を読み取るスキャンバイザー



➡惑星ターロンⅣに棲む原生生物の情報を新機能スキャンバイザーで調べている

ボタンひとつで敵をロックオン



⬆通路の奥から気色悪い生物が集団で迫る!!

サムスの華麗な雄姿も要所で見られる

すべて主観視点というわけではなく、ストーリー上重要な場面ではこのようにサムスの姿が見られる。また「まるまり」状態で狭い場所を転がって移動するときには斜め後ろから見た視点になるようだ







メトロイドフュージョン

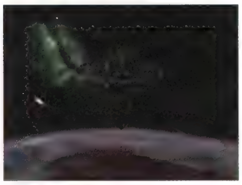
サムス変貌の真相がついに明らかに！

GBアドバンス	
タイトル	メトロイドフュージョン
発売元	任天堂
発売日	2003年2月
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GC-GBAケーブル対応

古くからのファンにはなじみ深いサイドビュー視点で展開するGBA版。しかし、これまでのサムスとは大きく異なるパワードスーツに注目。じつはこのスーツ、タイトルの意味する「融合」に関わる、大きな異変によって作られたものだったのだ。

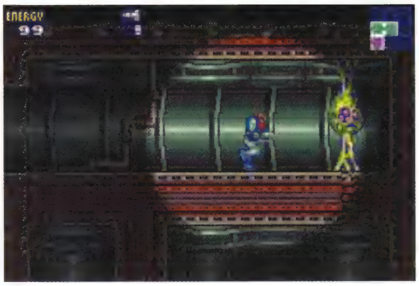
ストーリー性が高まった、シリーズ伝統の2D探索アクション

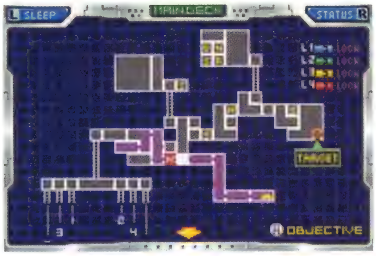
これまでのシリーズに共通する、サイドビューの2Dアクションというスタイルを引き継いだ、正統進化版ともいうべき『メトロイドフュージョン』。狭い迷路のような閉鎖空間を探索し、敵と戦いながら謎解きを進めていくアクションゲームだ。今回はゲームの導入部分にちょっとしたデモシーンが入るなどの演出もあり、緻密な『メトロイド』の世界観をさらに深めるストーリー性が備わっているようだ。


⬅今回のサムスのミッションの舞台、バイオロジック宇宙生物研究所



⬅闇に閉ざされた空間を慎重に進んでいくサムス。背景には破壊された機械のようなものが見えるが、これはいったい・・・

⬇突き当たりに生命体のような障害物が。破壊できるのか？


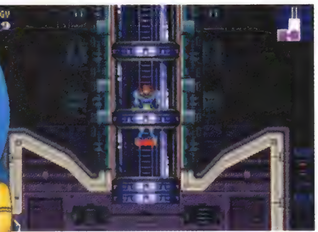


⬆マップ表示では行けるところ行けないところが表示されているようだ。「ターゲット」というマークは？

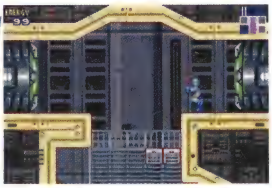
宇宙生物研究所に潜入し、事故の謎を探る

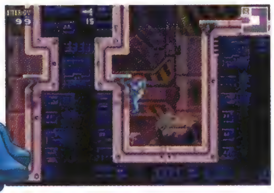
今回の冒険の舞台は、巨大な宇宙ステーション、バイオロジック宇宙生物研究所。銀河系のあらゆる生物の研究を行っている施設だが、特別保管庫内で爆発事故が発生。サムスは銀河連邦からこの爆発事故の調査の命を受け、単身乗り込むことになる。


➡これまでと異なる、肉感的なパワードスーツが印象的なサムス。しかしこれはサムスが命の危機によって変貌を遂げた姿なのだ











⬆衝撃波を繰り出す謎の巨大生物との壮絶な戦い。研究所はこんな凶暴な宇宙生物たちがウヨウヨいる巣窟となってしまったのだろうか？

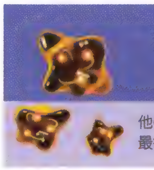
研究所の奥に潜むものは・・・!?

最大の強敵現る!? サムスを侵食する恐るべき寄生生物X

銀河系一のバウンティ・ハンターの異名を持つサムスだが、今回は不慮の事故により、自らの命に関わる最大の危機を迎えることになる。サムス自らの手記によって明らかにされたその経緯を、ここに紹介しよう。

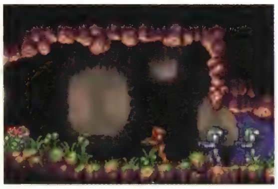
惑星調査中のサムスにXが寄生し、事故が発生

かつてメトロイドの巣窟であった惑星SR388を調査の目的で再び訪れたサムス。しかしそこで不意をつかれ、未知の生物「X」に寄生されてしまう。

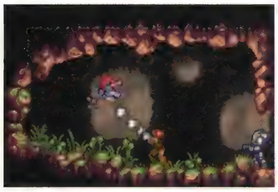


寄生生物
X

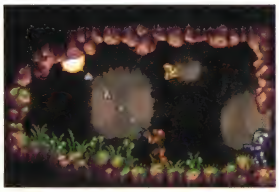
他の生物に寄生し侵食、最後には死なせる



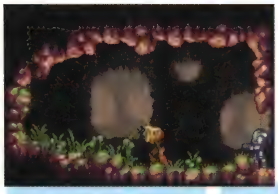
➡サムスは調査隊を先導して、惑星を探査していた



⬅襲いかかってきた敵をミサイルで撃退するが・・・



➡当たった瞬間ゲル状の奇妙な姿に変化

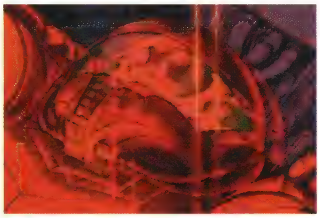


⬅サムスに取り付き、その体に入り込んでしまった!!

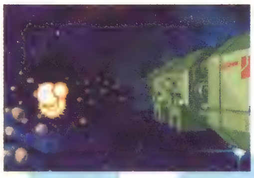
スターシップが・・・



⬆何も知らずスターシップで帰路に着くが・・・



⬆Xが神経中枢を犯しはじめ、意識不明に!!



⬅スターシップは操縦不能になり事故を起こした

Xがサムスの体をパワードスーツごと蝕んでいく

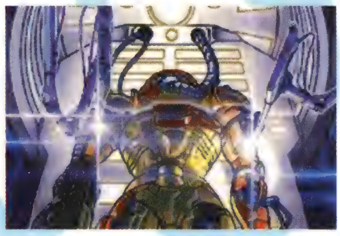
スターシップから緊急脱出ポッドで爆発を逃れたサムスは、宇宙科学アカデミーに運び込まれた。しかし意識は戻らず、Xは増殖を続けその体をパワードスーツごと蝕んでいった。Xを取り除く術は見つからず、サムスの命はほぼ絶望と思われた。



⬆サムスを救おうと懸命の処置がなされるが



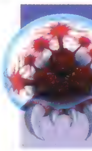
⬆時すでに遅く、Xはすでに神経中枢の奥深くまで入り込んでいたのだった



⬆Xはスーツごと切除され、サムスの姿も変貌

メトロイド細胞が生死をさまようサムスを救う

Xの治療法がひとつだけみつかった。なんとXに対抗するワクチンが、あのメトロイド細胞から作り出せることがわかったのだ。ワクチンを投与されたサムスは奇跡的に命を取り留めた。

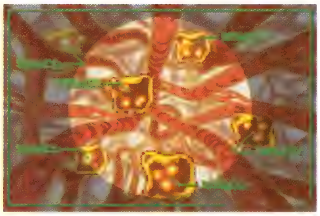


メトロイド

他の生物に取り付きエネルギーを吸い尽くす生命体だが、すでに絶滅



⬆保管されていたベビーメトロイド細胞が・・・



⬆ワクチンとなり、Xをみるみる駆逐していく



⬆ベビーメトロイド細胞により命を救われたサムスだったが、パワードスーツごと切除したことで潜在能力の大部分を失ってしまった。その容姿と体質以前とは大きく異なるものに・・・

研究所の特別保管庫で謎の爆発事故が発生

意識を取り戻したサムスのもとに、気になる報告が飛び込んできた。Xが付着したまま切除されたパワードスーツを保管していたバイオロジック宇宙生物研究所の特別保管庫から原因不明の爆発事故が発生したという。寄生した生物の記憶中枢やDNAを取り込み宿主と同じ姿に擬態する能力を持ち、分裂によって繁殖する恐るべき生物X。サムスは銀河連邦に自らの派遣を申し出て、研究所へと向かった。



⬆Xのことと何か関係があるのだろうか・・・



⬆最新鋭のスターシップで研究所へ向かう



⬆研究所のドッグに着陸。新しい冒険が始まる

バトルで絶大な威力を発揮する 神獣召喚

「神獣召喚」を選択

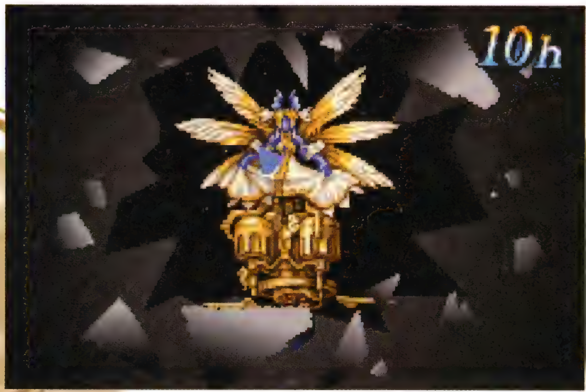


↑神獣は守護する種族でなければ喚び出せない

『FF』と名のつくゲームに欠かせない要素のひとつ、それが「召喚」だ。絶大な力を持った「この世ならざる者」を喚び出し、ときには敵に致命的なダメージを与え、ときには絶体絶命のパーティを窮地から救う癒しを施す、大きな存在だ。この『FFT-A』では、魔法的な役割を持つ召喚獣に加えて、5体の「神獣」と呼ばれる神聖な存在が登場する。この世界、イヴァリースに存在する5つの種族それぞれに守り神として神獣が存在し、世界をつなぎとめるくさびとしての存在であるクリスタルを守護している。

今回は、思慮深いン・モゥ族の神獣である「堕天使アルテマ」を紹介しよう。神々しいその姿とは裏腹に、破壊的なパワーを秘めた神獣だ。

神獣アルテマ 降臨



↑空間を切り裂き、はるか高空に堕天使アルテマがその姿を現した!!

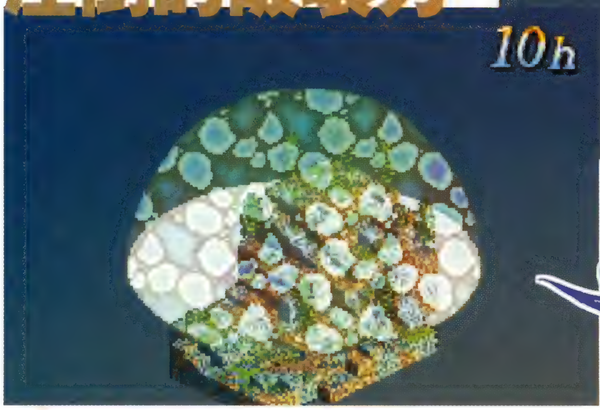




↓機械のような下半身に集められた光が一直線に、真下の地を貫く!!

フィールド全体を包み込む 圧倒的破壊力





←↑なんとフィールドをまるごと包み込んでしまうほどの光球に!!



次第に明かされる 奥深いシステムと物語

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

発売日も決まり、今号はいよいよジャッジメントシステムの本領発揮ともいえるアンチロウカードの使い方が判明。物語の核心に迫る登場人物も!!

GBアドバンス

タイトル	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス	価格	5800円
発売元	スクウェア	ジャンル	シミュレーションRPG
発売日	2003年2月14日	プレイ人数	1人用

クリスタルを守護する神獣を解き放て

神獣たちは、世界をつなぎとめる、くさび=クリスタルを魔方陣のように守る役目を持っている。世界のどこかにいる神獣を探し解き放つことで、バトルで神獣を使えるようになるのだ。





↑➡堕天使アルテマが守護していたのは赤い光を放つクリスタル



↑神獣ファムフリートと対峙するマーシュ



↑ファムフリートは静かに語り始めた



ン・モゥ族の守り手

堕天使 アルテマ

魔力と深い関わりを持つ種族、ン・モゥ族を守護する神獣。白い大きな翼とドレスをまとった神々しい体に、機械のような下半身を持つ



モーグリ族



➡モーグリ族の神獣！ファムフリートの力を手に入れることはできるのか？

CHARACTER

現実では亡き人だったはずのミュートの母親が異世界の女王に

幻想世界イヴァリースを支配する女王レメディ。その正体は主人公マーシュの友達ミュートの、死んだ母親なのだ。

ジャッジたちはみーんなあなたを守るためにいるのよ。だから大丈夫、ね。

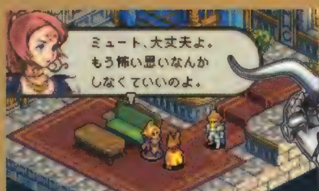
クィーン レメディ



強大な力でイヴァリースを支配する女王だが、ミュートには甘い



➡ミュートの意識に触れるマーシュだったが、反発にあう



➡ミュートの言うことを何でも聞いてあげているようだ

ジャッジマスター シド



⬅ミュートの父。現実世界ではレメディの死後酒びたりだった



⬅世界を自分の意のままにしようとするミュート



➡現実世界に戻るためにはこの世界を壊さなくてはならないのだ

ロウとクエスト それぞれを奥深いものにする新要素

異世界イヴァリースでは、バトルはエンゲージと呼ばれ、「ロウ」というルールが定められている。これを破ると警告や退場などのペナルティが与えられる。この独特のシステムをさらに奥深くするのがアンチロウカードだ。

既成のロウを覆す アンチロウカード

ロウは原則的に定められているものだが、このアンチロウカードを使えば、プレイヤーの意思で操作することが可能。アンチロウカードはその使用法によってアタッチタイプとカウンタータイプと呼ばれる2つの種類がある。

ロウを追加し活用する アタッチタイプ

ロウスロットに空きがある場合、そのカードの持つロウを追加する働きがあるカード。



←「盗む」を使いそうな敵を混乱させてしまう



➡WORLD LOWの下段が空いている


←まんまとひっかかってギルを奪ってくれた!



➡「盗む禁止」の効果を持つカードを使用



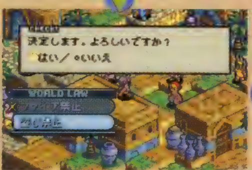
←その場でジャッジからペナルティを宣告された

ロウを相殺して無効化 カウンタータイプ

すでに定められているロウを同じ効果を持つカードによって上書きし、効果を打ち消してしまう。



➡ちょうどファイア禁止のカードがあった



➡選択してロウの効果を打ち消してしまえば…

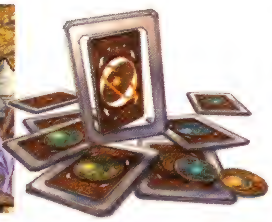

←ファイアを使ってもジャッジは登場しないのだ

カードをトレードする

アンチロウカードはエンゲージで入手するほか、ン・モゥ族の変人アルケミスト、エゼル・バルビエのショップで入手できる。カードはクエストなどで入手するほか、下位のカード複数枚と、上位のカードをトレ―ドすることもできる。また、通信ケーブルで友達とトレードすることも可能らしい。



➡イヴァリースの裏世界でその名をとどろかせるエゼル


←カードに描かれたシンボルでカードの種類がわかる

↓➡ショップでは、気に入らない相手からは法外な料金を取るという





オレたちの意志を無視して勝手にロウをいじってるやつらが悪いんだ

カードキーパー エゼル・バルビエ





←エゼルに詰め寄るジャッジマスター、シド



←ふとしたことでアンチロウの秘術を会得。自称天才で軽口だがその才能は確か

おさらい ジャッジメントシステムとは?

エンゲージ(=バトル)の際にロウと呼ばれる禁止行為が設定されており、それを破ると審判人ジャッジによりペナルティを課せられてしまうというシステムだ。

日替わりで変わるロウ



↑ノード(拠点)を移動すると日数が経過

エンゲージ(バトル)

「サンダー禁止」中にサンダーを使うと・・・



↑禁止でも自分の意思で使うことは可能


↑使って敵を戦闘不能にできたのだが・・・

監視人ジャッジが登場


↑ジャッジからいきなりレッドカードの宣告を受けてしまった

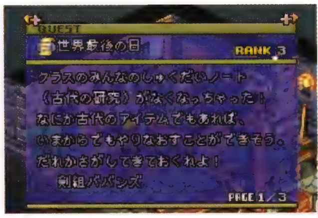
ユニットを派遣する　ノンバトルクエスト

主人公マーシュはクランという組織に属し、クエストを請け負いながらもとの世界に戻る術を探る。クエストには2種類あり、バトルが必要となり勝てば成功となる通常のクエストがひとつ。もうひとつは、自軍のユニットのなかから1体のユニットを派遣して達成させる、ノンバトルクエストになる。今回は後者のノンクエストバトルを詳しく紹介しよう。

請け負うクエストを選ぶ



↑羊皮紙のマークがノンバトルクエストだ



↑選ぶと誰を派遣するか聞いてくる

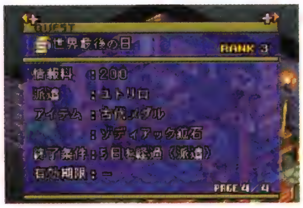
クエスト内容にあったユニットを派遣する



↑ユニットのジョブが結果に影響する場合も



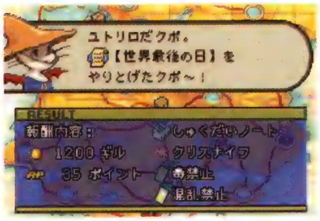
↑クエストアイテムを必要とする場合もある



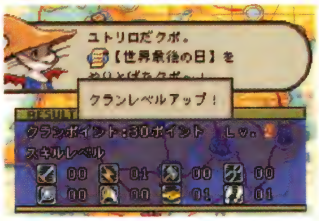
↑派遣期間が終了するユニットが帰ってくる



クエストクリアでさまざまな報酬が



↑ギルや装備品、クエストアイテムなどを入手



↑クランのレベル、スキルが上がることもある

↓即座に退場処分となってしまう



ペナルティを課せられる



↑さらにエンゲージ後のジャッジメントでもカード3枚没収という厳しいペナルティが下されてしまった

5つのジョブが新たに判明

新たに各種族ごとのジョブのイメージイラストを入手。それぞれの種族の特徴を十分に発揮できるジョブのようだ。

ジャグラー



通常ダメージとST異常を引き起こす攻撃を複合したアビリティが特徴だ。

黒魔道士



魔力を誇るン・モゥ族なだけに、黒魔道士としては最高の能力を引き出せる。

ハンター



弓使いの上級ジョブ。鋼弓と呼ばれる高い精度と攻撃力を持ったヘビークロスボウで後方からパーティを支援する。

アサシン



ヴィエラ族の俊敏さを最大限に生かした上級ジョブ。刀を武器とし、得意のST異常攻撃で敵をほんろうする。

ファイター



下級ジョブとはいえ、体力自慢のバンガ族特有のアビリティを備えれば、長きに渡って活躍することができる。



ナムコの名作がドリラーに乱入!!

MR. DRILLER®
Drill Land™
DREAM & ADVENTURE IN UNDERGROUND!

ミスタードリラードリルランド

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ミスタードリラードリルランド	ジャンル	穴掘りアクションゲーム
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月20日	メモリーカード	3ブロック
価　格	6800円	備　考	GBAケーブル対応

「ドリルランド」の5つのアトラクションとパレードを大公開！

とにかく地底を掘り進む、穴掘りアクションゲーム『ミスタードリラー』が、装いも新たにGCに登場する。今回の舞台は地下に建設されたテーマパーク「ドリルランド」。その名の通り、ドリラーを題材にした5つのアトラクションが最大の目玉だ。アトラクションの中には、さまざまなギミックを加えた、まったく新しいドリラーも登場し、バラエティに富んだ穴掘りが楽しめる。またドリーミンパレードではGBA版『ミスタードリラーエース』で育てたパクテリアを参加させられるぞ。

ドリルランド案内図



ドルアーガの穴
RPG要素が加わった、一風変わったドリラー。ナムコの名作『ドルアーガの塔』がモチーフ

ホラーナイトハウス
幽霊屋敷をイメージしたドリラー。穴を掘るだけでなく、ゴーストを退治して屋敷から脱出せよ

ドリンディアドベンチャー
古代の遺跡で秘宝を集めるドリラー。トレジャーハンターとなって、行く手を阻む罠をかいくぐれ

ドリーミンパレード
「ドリルランド」で行われる盛大なパレード。GBA版『～エース』で育てたパクテリアの晴れ舞台はココ

ワールドドリルツアー
特に複雑なルールのない基本的なドリラー。練習に最適なので、初心者はまずここでゲームに慣れよう

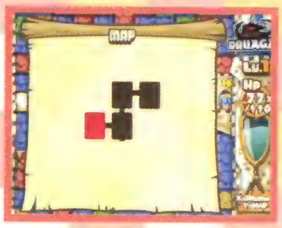
スタードリラー
宇宙の中を突き進む、上級者向けドリラー。何が出るのかわからない「?ブロック」が最大の特徴

懐かしの名作が復活!?（ドルアーガの穴）

エアがヒットポイントに変わり、時間経過では減らなくなっているので、じっくり考えて進める。アイテムを駆使し、ザコ敵を蹴散らして、最深部で待ち受けるドルアーガを目指せ！



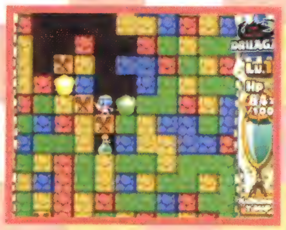
↑敵との戦闘。慎重に行こう



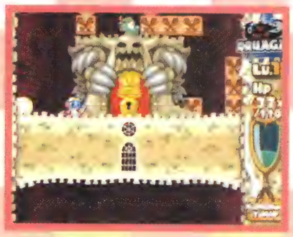
↑MAPで現在位置を確認中



↑「ドルアーガの穴」に挑戦。わかる人にはわかる、手の込んだロゴにも注目

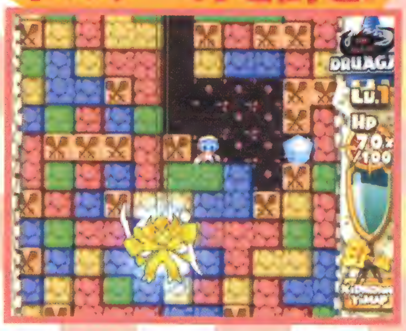


↑探索を助けてくれるアイテム



↑扉は鍵を使って開ける

扉の奥に潜むドルアーガを倒せ！



↑ついにドルアーガとの対決。ヒットポイントやアイテムなど、準備を万全に整えておこう。ドルアーガに負けると、一番最初からやり直しになってしまう。

ドリラーの基本 ワールドドリルツアー

特殊なギミックなどのない、オーソドックスなドリラー。純粋に穴掘りを楽しみたいときは、これが一番だろう。使用キャラが決まっている他のアトラクションとは違って、自由にキャラを選ぶことができる。初心者向けから上級者向けまで幅広いキャラが用意されているぞ。


←横が7ラインしかない、初級レベル。初心者の練習に最適

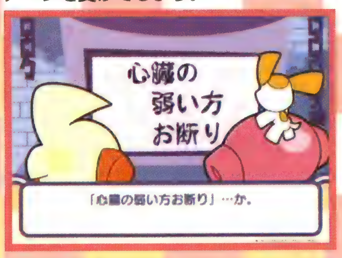

←初級レベルの倍以上のライン数を誇る上級レベル。これは難しそう



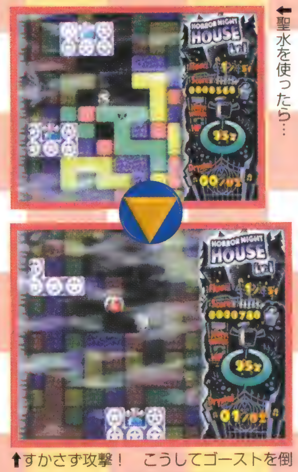
←使いやすいキャラを選ぼう

幽霊屋敷から脱出! ホラーナイトハウス

このアトラクションは、ゴーストが落とす「ドリスタル」を集めて幽霊屋敷から脱出するのが目的。ゴーストがいるブロックに聖水を使うと動きが止まるので、そこでそのブロックを壊すと倒すことができる。逆に聖水を使わずにゴーストのいるブロックを壊すとコウモリに襲われてしまい、ダメージを受けてしまう。



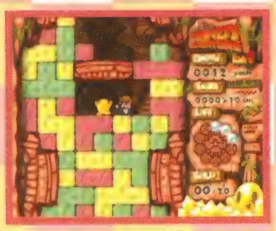
←怖そうな看板にしり込みするススム



←聖水を使ったら…
↑すかさず攻撃！　こうしてゴーストを倒すと、ドリスタルを入手できる

秘宝を集めろ! ドリンディアドベンチャー

エアがないので、注意しなければならないのはライフのみ。こう書くと簡単そうに聞こえるかもしれないが、随所に設置されたトラップが、難易度を大きく上げている。


←黄金の秘宝。規定の数を集めないと、ゴールに着いても失格



↑説明の看板を見上げるドリラー一行。冒険と聞いて、興奮する人物が約1名いるようだが…

- 転がる岩のトラップ。慣れないと非常にかわしにくい。岩の進路に穴を開けるなどして対処しよう
- 茶色のブッロクからトゲが飛び出す。プレイヤーが近づくと反応するので、可能なら無視していこう
- 茶色のブロックから火が噴き出す。一定周期で炎が出るので、タイミングを見計らってかわそう

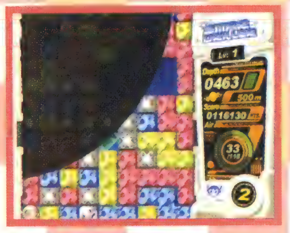
ミスタードリラーを目指せ! スタードリラー

難易度が高めに設定されている、上級者向けのドリラー。取ってみるまで何が起こるかわからない「？ブロック」を始め、皆既日食や白色彗星がプレイヤーを悩ませる。クリアするには実力はもちろん、運も必要!?


←効果がランダムの「？ブロック」。吉と出るか凶と出るか



↑警告を発する看板。ススムたちはどうする!?


←画面を覆う皆既日食

GBAと連動! ドリーミンパレード

パレード車とパクテリアや地底人が一緒に行進する。GBA版『〜エース』と連動させることによって、自分のパクテリアも一緒に行進させられるぞ。



←パクテリアの控え室。自分の好みの編成にしよう


←パレードの中に地底人の王様が

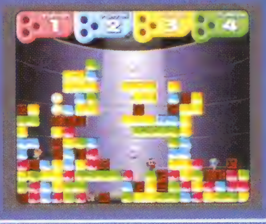

←アトラクションのキャラクタも

バトルとレース2種類のゲームで4人対戦も可能！

バトルは、1つの画面に最大4人が参加。誰よりも早く、どこかに1枚だけ隠されたメダルを見つけだすのだ。レースは、画面を分割して、500m掘り進む速さを競う。自分の画面に、ライバルの進行状況が半透明な姿でうつし出されるので、白熱すること間違いなし！どちらのゲームでも使用キャラを自由に選べる。



↑真のドリラーは誰だ？


←潰されると、復活するまで少し時間がかかってしまう


←コース自体は単純だが、ライバルに惑わされないように

牧場の舞台「わすれ谷」の住人から20人を一挙紹介!!

牧場物語 ワンダフルライフ





←↑まだ名前を含めて何にも判ってないけど不思議な魅力を持つこの生き物。シリーズの新たな看板キャラになるかも?

ちょっぴり不思議な住人(?)も…

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人
発売日	今冬	メモリーカード	使用ブロック数未定
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応

これまでシステム面を中心に紹介してきた『牧場物語』GC版。みんなが気になっていた物語の登場キャラの情報がようやく到着。まったく新しい世界に、個性豊かなキャラが多数登場するのだ。

主人公と結婚して家庭を作る 性格の異なる3人の女の子

全6章に分けられた約30年の人生を、牧場生活を営むことになるGC版の主人公(プレイヤー)。その長い期間をサポートしてくれるのが3人のお嫁さん候補。主人公といっしょに牧場生活を送り、やがて生まれる子供を育てていく大切なパートナーだ。

彼女たちと出会い、恋を育んで、結婚…となるのだけど、今回初公開の画面写真を見る限り、一筋縄ではいかないみたい。ちなみに、彼女たちとの恋愛は約30年のなかでまだまだゲーム序盤。そう考えると今度の『牧場物語』のボリュームはやっぱりすごい!





素直になれない「この気持ち」

陰のある表情が印象的
ナミ

↑主人公の方を見ずに話すナミ。なかなか心を開いてくれなさそうだ。彼女の気持ちを動かすにはどうしたら良い?

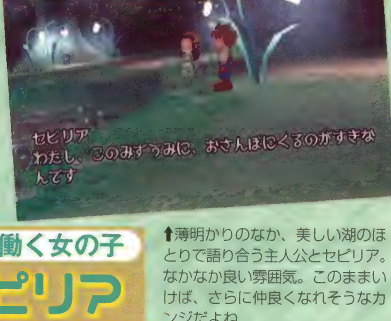




←結婚後には子供が誕生。お風呂に入れてあげることができるみたい。子供の名前は自由に付けられるようだ

静かに語らう2人





農場で働く女の子
セピリア

↑薄明かりのなか、美しい湖のほとりで語り合う主人公とセピリア。なかなか良い雰囲気。このままいけば、さらに仲良くなれそうなカンジだよね

積極的に愛の告白?







↑←酒場で働くムームーから大胆な告白。その想いを聞いた主人公はどーする?

居酒屋のおてんば娘
ムームー

居酒屋のおてんば娘

主人公の牧場生活に関わる「わすれ谷」の個性的な住人

主人公の牧場がある「わすれ谷」。その住人たちの情報がようやく解禁された。まだ名前と画面写真、一部キャラの設定資料だけで詳細な情報はまだ不明だけど、画面写真を一目見ただけで、みんな個性的な住人だってことが分かるよね。

かれらが主人公の牧場生活にどうかかわっていくかは分からないけど、少なくとも、かれらが引き起こすイベントはたくさんありそうな予感…。

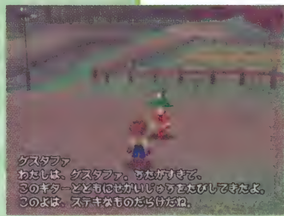


←牧場の世話をしてくれるタカクラ。主人公の牧場生活の良きアドバイザーになりそう

ギターを奏でる吟遊詩人 グスタファ



↑ギターを奏でる吟遊詩人のグスタファの設定資料。花のついた帽子、サングラス、ヒゲ…個性的すぎる風貌だけど人は良さそう



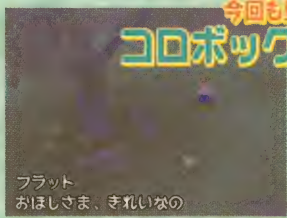
←グスタファとの会話シーン。ギターを弾きながら歌を唄ってくれる…なんてシーンもありそうだよね

屋敷のお嬢様 ルミナ



←ピアノを前にたたずむ。上品そうだ

今回も登場! コロボックル



←夜空を眺める3人。お手伝いは?

いじめっ子&いじめられっ子? ケイト&ヒュー



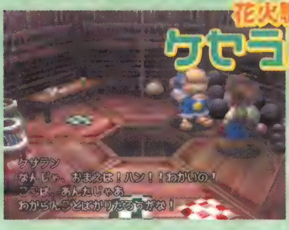
←ケイトに泣かされているヒュー

テントにいる フローラ



←メガネが印象的。テント生活中?

花火職人 ケセラン



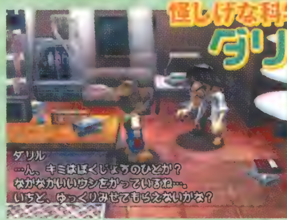
←職人だけに、その口調は非常に厳しい!

芸術家 コーディ



←モヒカンの芸術家なのだ

怪しげな科学者 ダリル



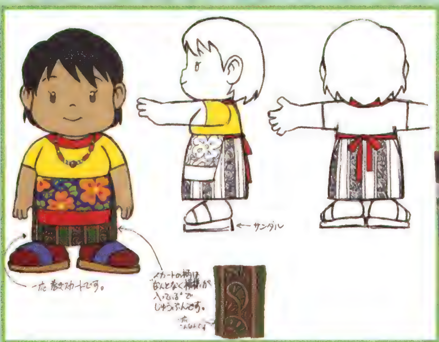
←怪しげな実験をされそうだが…

怖い顔の医者 パドック

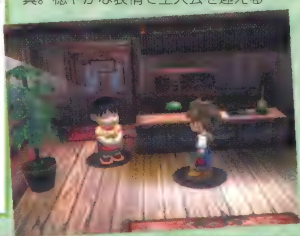


←医者とは思えない風貌。半ズボンだし

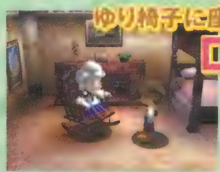
宿屋で働く ルゥ



←↓宿屋で働くルゥの設定資料と画面写真。穏やかな表情で主人公を迎える



ゆり椅子に座っている ロマナ



←ゆり椅子にのんびり座って、ニコニコ顔のおばあさん

農場で働く ベスタ



←農場で働いているおばさん。何をやっているんだろう?

主人公に物乞い モイ



←主人公に対して物乞い中?何か分けてあげようか?

バァさんをしのぶ ガリ



←墓場を前におばあさんをしのんでいる。想い出話が聞ける?

リンクシステム情報第1弾!
行商人バァンが2つの世界に登場

GBA版「ミネラルタウンのなかまたち」とのリンク(わくわくリンクシステム)の最新情報が到着。前々号の記事でプロデューサーの和田さんが話していた通り行商人(バァン)が2つの世界を行き来するのだ!

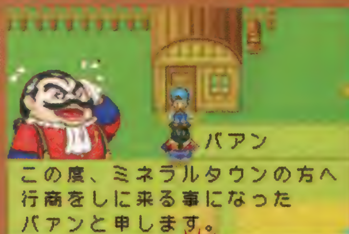
汗っかきの行商人 バァン



↑とにかく汗をかいてばかりいる行商人のバァン。GCとGBAの2つの世界に登場するのだ



↑GC版で行商中のバァン。前々号の和田さんの話では「行商人のような人がいて、GC版(GBA版)の主人公が収穫した作物をGBA版(GC版)で出荷したりする」ということだったが…



↑GC版とのリンク後にGBA版のミネラルタウンに現れたバァン。これでGC版のアイテムや収穫物が購入できる?

GBA版に登場!!



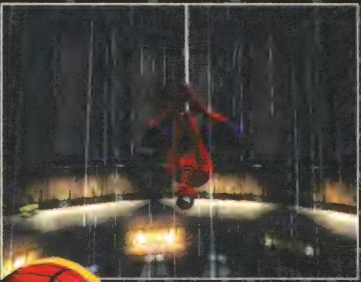
多彩なウェブアクションとイベントシーンを公開!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スパイダーマン™	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	今冬発売予定	メモリーカード	2ブロック以上
価格	6800円		

ウェブを駆使して敵と戦うスパイダーアクションの数々

スパイダーマンといえば、手のひらから射出されるウェブが最大の武器。ウェブは、相手にからませて動きを封じるといった攻撃手段になるだけでなく、ロープのように張ってビルの谷間を渡るなど、移動手段としても活用。さまざまなアクションで敵と戦っていくのだ。



↑ロープで天井からぶら下がるといった独特のアクションが存在



ウェブレーザー



↑敵に向かってウェブを撃ち出す。攻撃力は低いが連射が可能。空中戦の基本攻撃となる

ウェブスイング



↑ウェブを天井などにくっつけてぶら下がり、振り子のように移動するテクニック。振りを利用した強力な蹴りも放てる

キャプチャーウェブ



↑ウェブをからめて動きを封じる。多数の敵と戦うときや逃げる敵、飛び道具を使う敵に有効

ウェブグローブ



←拳にウェブをまとわせ、パンチ力をアップ。ボス戦で威力を発揮

トワールヤンク



→ウェブで捕らえた敵を振り回す大技。他の敵にぶつけて攻撃可能

インパクトウェブ



←ウェブのかたまりを高速で発射する攻撃。攻撃力が高く、遠方から敵を撃てるので便利。地上戦と空中戦のどちらでも繰り出すことができる

ウェブラインアタック



↑撃ち出したウェブに沿ってまっすぐ飛び、飛行中の勢いを利用して敵を蹴散らしていく豪快な攻撃だ。単に攻撃するだけでなく、高速移動の手段としても活用できる



映画+オリジナルストーリーで展開するイベントにも注目!

ストーリーは映画の「スパイダーマン™」をベースにしたものに。高校生のピーター・パーカーが、遺伝子操作されたクモに刺されたことで超能力を身につけ、スパイダーマンとして悪と戦いを繰り広げることになる。ゲームでは、さらにオリジナルの展開がプラスされるのだ。



↑高校3年生のピーター。彼が学校見学に行ったことが、スパイダーマンとなるきっかけに

↓遺伝子操作されたスーパースパイダーに刺され、超人的能力を身につける



超能力を身につけたピーターの戦い



←ピーターはスパイダーマンとして正義のために戦う



↑グライダーに乗って現れるグリーンゴブリン。夜空をバックに、スパイダーマンとの対決のときが迫る!



→高層ビルの谷間でグリーンゴブリンと戦闘。空を飛び回る宿敵を相手に、ウェブを駆使して戦う!

宿敵グリーンゴブリンとの死闘が待つ!

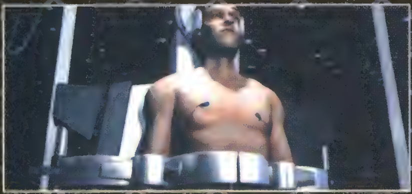
映画にも登場したスパイダーマンの宿敵グリーンゴブリンとは、各所で対決することに。場面によっては、グライダーに乗るグリーンゴブリンとの激しい空中戦も用意されている。



←突っ込んでくるゴブリンをウェブレーザーで狙う!



↑ピーターと同じ高校生のハリー。彼の隠されたもう1つの顔が、世界征服をもくろむグリーンゴブリンに他ならない



←ハリーは父親が開発した新薬を投与され、その副作用の影響で二重人格になる。ハリーとは別の人格がグリーンゴブリンという怪物だ

変化にとんだステージで戦いを繰り広げる

戦いの場所は高層ビルの屋上や屋内をはじめ、地下鉄トンネル内など変化に富んでいる。あらゆる地形を利用しつつ、敵と戦っていくのだ。



↑高層ビルの上で女性を救出。戦いの最中でも人命を助けるのが正義の味方



←ビルの上からダイビング! スパイダーマンならではの爽快なアクションの1つ

↓地下鉄が高速で走り抜けるトンネル内。列車に注意しつつ、辺りに潜む敵を見つける





↑トンネルの奥から衝撃波が迫る! 逃げ道のない狭い場所で、どう切り抜けるか!?

地下鉄が爆走するトンネル内を行く!

剣劇と艦隊戦 2つのだいごみが味わえる戦闘システム

大空を舞台に戦うこのゲームでは、場所や状況によって、2種類の戦闘システムがある。ひとつは船の甲板やダンジョン内で個別の敵と戦う「スクランブルバトル」。もうひとつは船同士が武装を駆使して戦う「砲撃戦」だ。

リングコマンド

戦闘時のコマンド入力にはこの「リングコマンド」を使用する



↓砲撃戦も見た目は違うが基本操作はほぼ同じ



↑コマンドはアイコンでわかりやすく表示され、とまどうことなく使える

チャンバラ風の乱戦 スクランブルバトル

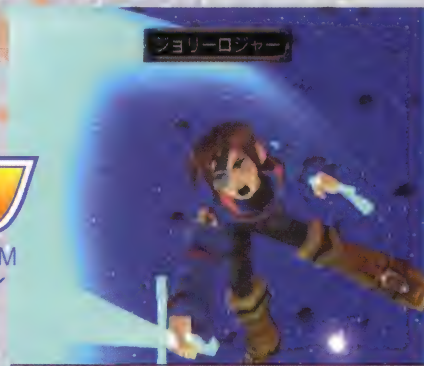
敵味方入り乱れて戦うスクランブルバトルは、隊列にとらわれずに3D空間を縦横無尽に行き来して戦うだいごみが味わえる。



↑遠くの敵には遠距離攻撃で対応



↑簡単なコマンドで迫力あるバトルが展開



➡ヴァイスの必殺の一撃、カトラスダンスが炸裂！　アクション要素はないが臨場感はバッチリ！

エターナルアルカディア レジェンド™



戦闘システムのおさらい＋魅力的な!?新キャラたち

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	エターナルアルカディア レジェンド
発売元	セガ
発売日	12月26日
価格	6800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック以上

船で戦うダイナミックな空中バトル 砲撃戦

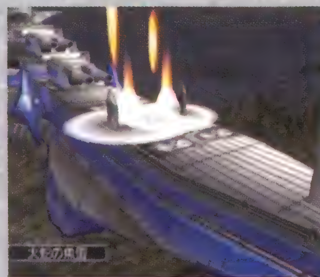
船や巨大モンスターと戦う「砲撃戦」では、大空を舞台にスケールの大きなバトルが繰り広げられる。船には主砲や副砲、魚雷といったさまざまな装備が搭載されているので、場面に応じて使い分けていくことが大事なのだ。



⬅敵の船はそれぞれ個性的な特徴を持った武器を持っているのだ



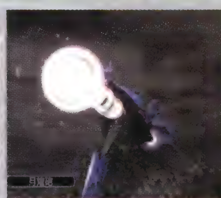
↑砲撃戦では1ターン分の入力を最初に選択



↑砲撃の応酬がみどころの派手なバトルだ

ヴァイスの乗る船の必殺攻撃「月煌砲」!!



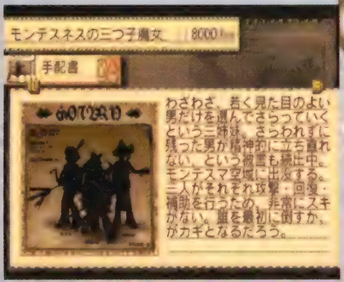




↑共通の行動力、ガッツをためて、最後のとどめに使おう。破壊力は絶大だ

まだまだ新キャラ登場!! おたずね者とのウォンテッドバトル

世界各地で指名手配を受けている黒の空賊、ウォンテッドたち。今回もまた新たなウォンテッドを紹介するぞ。



⬆手配書を見れば倒し方のヒントが得られるはず



モンテネスの3つ子魔女 タラ・リラ・プラ

部族のオキテに従い強い男を結婚相手として捜しているのだが魔女として恐れられている。



➡モンテネスの魔女3人による合体攻撃「チャックモール」は神秘的な光に包まれとても華やかな技のようだ



⬆3人は得意とする攻撃が違うので、倒す順が重要だ

おムコさん候補にされてしまうヴァイス・・・




⬆あまりの横暴ぶりに、さすがのアイカも目が三角になってますな・・・

カラクリロボを操る成金空賊 ダイコクヤ

もとは大金持ちで、なんでもお金で解決できると思っている空賊。


➡金にモノを言わせて何事も思い通りにしてしまうのだ


⬅小判を撒き散らし混乱させる恐ろしい技「黄金乱舞」



「ヴァイスはんをカタにはめてキャン言わせたるで！」

謎に包まれた盗掘王 シモン



盗掘者一族のリーダーと言われているがその正体は一切不明。マントの下にいろんな武器を隠し持つ。


⬆シモンに召喚された部下たちは破壊力の高い「発破」を操るかなり厄介な相手だ


⬆シモンの必殺技「伝説の発破」はさらにその上を行く恐ろしい攻撃。耐えられるか!?

クォーター視点の異色作&おまけ映像モード紹介!!

ソニック メガコレクション

SONIC MEGA COLLECTION.

収録予定タイトル

- ソニック・ザ・ヘッジホッグ
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
- ソニックスピンボール
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ソニック&ナックルズ
- ドクターエッグマンのミーンビーンマシーン
- ソニック3Dブラスト

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ソニック メガコレクション	ジャンル	バラエティー
発売元	セガ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	12月19日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	5800円		

日本未発売タイトル『ソニック3Dブラスト』

今回収録されているタイトルの中で、日本で発売されていないのがこのゲーム。今までの『ソニック』は横スクロールのアクションだったが、このゲームは立体的な3D視点で冒険を進めていく内容だ。縦横にソニックを移動させてDr.エッグマンの野望を阻止するのが目的だ。



←この視点で冒険を進めていく

3D視点でフリッキーを救出していく

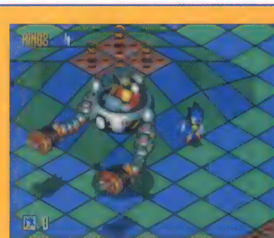
ソニックたちは鳥が住んでいる島「フリッキーアイランド」にカオスエメラルドを求めて訪れる。しかし、Dr.エッグマンもやってきて、カオスエメラルドの謎を握るといわれているフリッキーたちを次々にロボットに閉じ込めてしまう。ソニックはフリッキーを助け出し彼の野望を阻止するのだ。



↑ソニックの隣にいる小鳥が「フリッキー」。助け出して先に進め

フリッキーアイランドで繰り広げられるバトル

この島には7つのゾーンに分けられており、それぞれに多彩な仕掛けが存在しているのだ。熱い溶岩が噴出している場所を避けながら進んだり、動く足場、クッションやスプリングのあるトラップを利用して先に進むなど、いろいろなものがある。



←ステージの最後にはおなじみのボスが登場。倒して進もう



←テイルス、ナックルがボーナスステージへと誘導する

ナックルズも仲間で登場!



↓7つのステージには一体どんな仕掛けが用意されているのか?



↑奥行きのあるステージなので、いろいろと見落としてしまうことも多いので注意しよう



↑ソニックが先に進むために、利用できるトラップがある。いろいろ試して進もう

「エキストラ」モードで今までのソニックの映像が見られる

ゲームとは別のモードの「エキストラ」。このモードはアメリカのコミックやゲームのイラスト、そのほかにもMEGA-CD版の『ソニック』で使用されたアニメーションなどいろいろな絵柄を見ることができる。11年の歴史を振り返ることができるモードなのだ。



2D作品

↑平面的で目がつり上がっていたソニック



3D作品

↑丸みが出て立体的になってかわいい?



↑メガCDのオープニングアニメはソニックが軽快に活躍!!



↑もちろんエッグマンも登場。悪役なのにどこか憎めない?



←アメリカではコミックとしても知られているのだ



←中身はこんな感じ。もちろん英語なのでまさにアメコミ

友達と白熱したプレイが繰り広げられる「対戦モード」が判明！

GBアドバンス

タイトル	ソニックアドバンス2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月19日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	5800円		GC－GBAケーブル対応

ソニックアドバンス2™

2種類のプレイ方法がある対戦モード

通常1人でプレイするモードのほかに用意されている「対戦モード」。この対戦モードは2種類のプレイ方法があることが判明。ひとつはゲームで使用しているマップ内を競争して、ゴールにたどり着くまでの順位を競う「マルチカートリッジ対戦」。もうひとつが制限時間内にほかのプレイヤーよりリングを多く集めることが目的の「1カートリッジ対戦」。両方とも1～4人まで同時プレイ可能。



↑通常プレイしているマップを使用して、対戦するこができる。コースを覚えていると対戦するときに有利になる



ほかのキャラより早くゴールを目指す

マルチカートリッジ対戦

ゲーム中のコースを使用して「レース」を行う。コースには相手を妨害することができるアイテムが出現。これを利用して有利に進めるのだ。



←レースするマップは通常のコースを使うので、得意なものを選ぼう

通常のコースを使用



➡障害物もそのまま登場するので、複雑なコースの方が楽しいかも？



相手との距離
矢印で距離を表示される。三角が大きいほど、ほかのプレイヤーが近くにいる。

ゴールまでの距離
通常のモードには無いゴールまでの距離とほかのプレイヤーを表示。



アイテムでキャラクタを妨害



↑アイテムを使用すると相手を妨害できる。混乱させると前に進みにくくなってしまう



↑対戦結果が表示される。何度でも挑戦することができるので勝てるまでプレイできる

時間内に多くのリングを集める

1カートリッジ対戦

制限時間3分以内に、ほかのプレイヤーより多くのリングを集めることが目的だ。リングはマップ内に落ちているものを拾う以外に、ほかのプレイヤーから奪うことも可能だ。相手がダメージを受けるとリングが散らばるのですかさず拾おう！



➡誰が一番リングを持っているのか表示される



➡どんな手を使ってでもリングを多くもっていたプレイヤーが勝利

リングを一番多く持っていれば勝ち！

続報
ソニックアドバンス2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

性能の違う4車種を選んでチャンピオンを目指す！

GBアドバンス			
タイトル	セガラリー	ジャンル	レース
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

ゲーム開始時に使用可能な4種目を紹介!!

ゲーム開始時に使用できる4車種が判明。いずれも実在する車で、比較的扱いやすいものが用意されている。さらに3台の車の駆動は4WDだが、1台は前輪駆動のFF車なのだ。駆動の違いでコーナーが曲がりやすかったり、ドリフト走行ができるなどの違いがある。ほかの車はポイントをためれば、ショップで購入できる。



⬆最初はそんなに難易度の高くないコースなので、順位を上げやすい。新たな車を購入するポイントがためられる

4車種以外はショップで購入

チャンピオンシップでポイントをためていくと、いろんな車をショップで購入することができる。どのような車種がでてくるのか分かっていないが、ほかのゲームで登場したものが用意されるようだ。



⬆今回入手した写真では「ランチャストラトス」の姿を見ることができたぞ

MITSUBISI LANCER EVOLUTIONⅦ 4WD

この車はラリーを目的に造られ、荒地で性能を発揮するのだが、最高速度もスポーツカーを超えるほどの高性能。中上級者向けの車。



⬇荒地、舗装道両方とも得意としている車。4WDなのでスピンしにくい車でもある





⬆車体後部のウィングが特徴。「ランエボ」の7代目だがウィングだけは変更されていない

SUBARU INPUREZA 4WD

ラリーを走行する上でジャマなものをすべて取り、ラリーで勝利することを目的とした車。軽いマシンだが、その分パワーがあるために扱いにくい。



⬇この車も4WDなので、コーナーでも滑りにくいのでスピンが避けやすい





⬆ボディにスバルのマークが描かれている。ラリーの世界では有名な車だ

TOYOTA COROLLA 4WD

ヨーロッパで販売されている「カローラ」をベースにラリー用のマシンに改造された車。同社のセリカのノウハウが生かされているので性能は高い。



⬇4WDだが、比較的扱いやすい車種。日本ではあまりなじみのない車か？

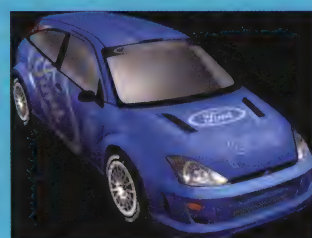




⬆ランエボやインプレッサーと比較すると見劣り感があるがポテンシャルは高い

FORD FOCUS RS FF

唯一の外国車。フォード社は「エスコート」でラリーを戦っていたが、より戦闘力の高いこの車で活躍。FF（前輪駆動）なので後部が滑りやすい。



⬇後部がのっぺりしているが、カーレースで活躍するフォード社だけに戦闘力は高い





⬆4車種で唯一の外車で、FF車。初心者には扱いやすい車のひとつだ

GCのネームプレートやボトルなどに貼ってね



ゼルダの伝説 風のタクト



「セガ魂」連動 アイアイシール





星のカービィ 夢の泉デラックス



メモリーカードシールと『マリオパーティ4』のゲーム大会シール



GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)

NINTENDO GAMECUBE FIFA2003 ヨーロッパサッカー

NINTENDO GAMECUBE 桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現!の巻

NINTENDO GAMECUBE NBAライブ2003

NINTENDO GAMECUBE わいわいゴルフ

NINTENDO GAMECUBE ハリー・ポッターと秘密の部屋

NINTENDO GAMECUBE キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

年末のゲームラッシュが始まるよ！



『バイオ0』、『モンキー2』、そして『ポケモン』が発売され、いよいよ年末タイトルラッシュがスタート!!　全タイトルをバッチリフォローしていくよ。

新○作 ソフトガイド
＋徹底攻略

GC
11月22日発売予定

キン肉マンⅡ世 新世代超人（ニュージェネレーション）VS伝説超人（レジェンド）

発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	格闘アクション		

連載中の「キン肉マンⅡ世」の超人と名作「キン肉マン」の超人でバトルが楽しめるファン待望の新作登場！

「キン肉マン」「キン肉マンⅡ世」の超人が登場する夢のタッグバトル

週刊プレイボーイなどで連載中の「キン肉マンⅡ世」を題材とした超人バトルゲームがGCに登場。主人公のキン肉万太郎をはじめとするⅡ世の人気超人だけでなく、「キン肉マン」の人気超人を含めた総勢18人以上のキャラクタを使ってバトルができるのだ。

原作では実現不可能なタッグや夢の組み合わせが、このゲームでは思うぞんぶん楽しめるぞ。



↑夢の親子対決も簡単に実現できるのだ



↑伝説の名タッグで戦うこともできる

新世代超人（ニュージェネレーション）

「キン肉マンⅡ世」で悪行超人から地球や人間を守るニューヒーローとして活躍中の超人。伝説超人の息子や弟子が多数含まれているのだ。



←キン肉スグルの息子で物語の主人公だ



←テリーマンの息子。万太郎は良きライバル



←新世代超人の実力者。だが本番に弱い…



←鋭い爪を活かした攻撃が得意なのだ



←ロビンマスクの息子。人気の高い超人だ



←ブロッケンJr.の弟子。師の技を受け継ぐ



←サンシャインの弟子。悪行超人だった



←悪行超人。ハンゾウ流忍法の使い手だ



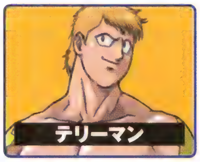
←キン骨マンの息子。暗殺を行う殺し屋

伝説超人（レジェンド）

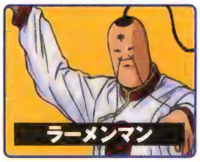
人気コミック「キン肉マン」で数々の激戦を演じてきた超人たち。その現役当時の姿とパワーで登場。伝説の勇者がいまよみがえる！



←「キン肉マン」の主人公。キン肉星の王



←キン肉マンの親友で名パートナーなのだ



←もとは残虐超人。キック主体の技が光る



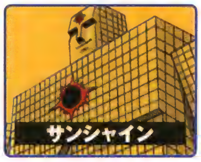
←もと悪魔超人。屈指の1000万パワー



←超人博士の異名を持つ誇り高き超人貴族



←父の厳しい修行で超人に。頭が切れる超人



←悪魔超人。キン肉マンと戦い、正義超人に



←もと悪魔超人。多彩で華麗な忍法は見もの



←キン肉マンをライバル視。必殺奥技は脅威

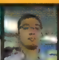
キン肉マン世代のニンドリ編集者集結!! マッスルアンケート出張版

マッスル座談会



キン肉マン世代が多いニンドリ編集部。マッスル・イガリンをはじめとする「キン肉マン（Ⅱ世）」に詳しい編集者4人に『キン肉マンⅡ世』を実際にプレイした感想など(やや脱線気味だが)を座談会形式でお届けしよう。

出席者

	マッスル・イガリン 好きな超人…スプリングマン		トランセル種市 好きな超人…アトランティス
	岡ちゃんねる 好きな超人…ロビンマスク		本ちゃん(進行役) 好きな超人…ステカセキング

プロレスというより格ゲーに近いかも？

本ちゃん　ROMをプレイしてみた率直な感想は？

マッスル・イガリン(以下マッスル)　もともとワシは「キン肉」好きで「マッスル」なだけに、このGC版に注目していたのだが…これはまさしく「キン肉マン」ゲームの最高傑作だろう。

トランセル種市(以下トランセル)　最初は技の出し方に戸惑ったけど、それはどのゲームにもあること。何回かプレイすれば覚えられる。それにしても簡単に技を出せるのがいいよね。

岡ちゃんねる　操作感はプロレスゲームのような「もったりとしたカンジ」を想像していたんだけど、実際は動きも俊敏で技がガンガン出る格闘アクションに近いカンジ。まぁ、「超人バトル」って考えるとうなづけるけどね。

マッスル　プロレスゲームが好きなワシは、もうちょっと駆け引きを楽しみたかったのだが…。

岡ちゃんねる　でも、操作が上達すれば、投げぬけ合戦や順逆自在合戦などで駆け引きが楽しめますよ。

トランセル　適当にボタンを押しても技が出せるし、操作に慣れれば上級プレイが可能。良いゲームの証拠だね。

原作でおなじみの必殺奥義が簡単コマンドで出せる!!

バトルはボタンひとつで打撃技や投げ技が簡単に出せるようになっている。「キン肉マン」ならではのド派手な必殺技は、試合中にドンドン貯まっていく超人パワーを使うことで出せるようになっている。

必殺奥技発動後の一連の動きはとにかく必見。アニメーションでの完ぺきな再現度は涙モノなのだ。



↑バトルの基本画面。左上の体力ゲージの下にある超人パワーゲージが勝負のポイント

↓超人パワーが3つ貯まったら、間合いを見て必殺奥技をしかけよう





↑↓必殺奥技発動！ これを食らった相手は大ダメージを受けるのだ

光の球を取れ!!

ファミコン版『キン肉マン』をプレイした人にとっては懐かしいシーン。リングサイドにいるミート君がたまに投げる「ミート球」を取ると、超人パワーが一気に3つ貯まり、必殺奥技が出せるぞ

L+Rで必殺奥義発動



必殺奥義以外にも強力な技がいっぱい

LR同時押しのド派手な必殺奥技以外にも、超人パワーでLV1必殺打撃、LV2必殺投げという強力な技が出せる。L+AもしくはYを同時に押すだけで簡単に出せる。相手の背後に回ったときに出せる技もあるぞ。

超人パワー1つ以上のときL+A





↑→ラーメンマンの必殺打撃はレッグラリアート

超人パワー2つ以上のときL+Y





↑→キン肉スグルの必殺投げのひとつ風林火山

タッグマッチのときに出せるタッグコンビネーション

2人対2人の4人で戦うタッグマッチでは、リング上の超人とその味方であるリングサイドの超人の超人パワーが最大になった瞬間にL+Rを押すと、タッグコンビネーションが出せる。タッグコンビネーションは超人の組み合わせによって出る技が異なるのだ。



↑2人の超人パワーが貯まった瞬間にL+R。タイミングは一瞬

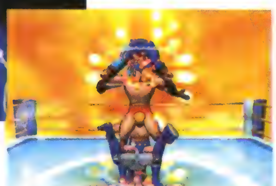
キン肉マン&テリーマンの友情パワーさく裂

マッスルドッキング



←この2人のタッグコンビネーション「マッスルドッキング」。キン肉バスターとキン肉ドライバーが合体

2人に対して大ダメージ



→2人の敵に対して、同時に大ダメージを食らわせることができたぞ

思わずニヤリとする演出が素晴らしい

本ちゃん　必殺奥技を始めとする演出はファンにはたまらないよね。

トランセル　カットインから一連の技の流れはホントにすごい！

岡ちゃんねる　タッグコンビネーションはいろんな組み合わせを試したくなりますよね。原作ではこの組み合わせで○○○というタッグコンビネーションを出していたって知ってると、絶対に試したくなる(笑)。

マッスル　原作を知らなくても、その必殺奥技とタッグコンビネーションのモーションは目を引かれるだろうな。

トランセル　サンシャインの動きの滑らかさに正直感動モノ。

岡ちゃんねる　うれしかったのは、観客の中にキン肉マンソルジャーがいたこと。思わず「アタル兄さんだっ」って叫んじゃいました(笑)。

マッスル　幻のキャラ、プリプリマンもいたしな。ワシはオシリマンという名前だと思っていたが…。

トランセル　カメラマンのナツコさんもいるよね。まだまだ他にもいるみたいだから、背景も見逃せないね！

岡ちゃんねる　原作にあったステージも雰囲気を醸し出していますよね。

マッスル　今は亡き田園コロシアムはとくに印象的だよな。

トランセル　原作ではステージの特徴を活かして戦っていたけど、さすがにそれは再現できないみたい。

岡ちゃんねる　そう！　それが非常に残念。預言書が天井にぶら下がっていて、預言書が落ちると存在が消える…っていうステージがあったらサイコーなのに！(岡ちゃんねるが選ぶ名勝負ベスト3参照)

マッスル　預言書ネタは確かに面白いな。実現は難しそうだけど。



↑キン骨マンの必殺奥技で「キン肉マン」の名場面を再現可能

岡ちゃんねるが選ぶ名勝負ベスト3

1	ロビンマスク VS マンモスマン (キン肉マン 第32巻)	何と言ってもロープワークタワーブリッジ。消えかけのロビンマスクが放った最後の一撃に感動。預言書マッチ最高
2	キン肉マンソルジャー VS キン肉マンフェニックス (キン肉マン 第29巻)	マッスルスパークのヒントを最後に消えていったソルジャー(アタル兄さん)の残した言葉に涙。預言書マッチ最高
3	バッファローマン VS ウォーズマン (キン肉マン 第11巻)	ベアクロー2本で200万パワー、いつもの2倍ジャンプで400万パワー、いつもの3倍の回転で1200万パワーに唖然

VSモード以外にお楽しみがいっぱい バラエティに富んだ4つのモード

好きな超人を選んでバトルするVSモード以外に、トーナメントモードなどの4つのモードが用意されている。とくにキン消し、超人募集モードは、昔からのファンにとってはたまらない内容。「キン肉マン」ファンでもうなるほどのディープさなのだ。



←1人から最大16人まで参戦可能なトーナメント形式のモード

新世代超人が伝説超人に挑戦 ストーリーモード

モード開始時に選んだ超人によって、異なるオリジナルストーリーが楽しめるモード。新世代超人がタイムマシンに乗って、伝説超人の現役時代へ来たことから物語ははじまる。百戦錬磨の伝説超人たちを倒すことができるかな?



←親子や師弟対決など、夢の組み合わせが物語中に実現

KINメダルでガシャポン回してGet キン消しモード

試合中にリング上に出現したりする「KINメダル」を使ってガシャポンからキン消しをGetするモード。収録されているキン消しは全400体以上。本物のキン消しの写真とその解説は資料的価値が高く、集めるのにきっと夢中になってしまうはず。



←KINメダル1枚につき、1回ガシャポンができる



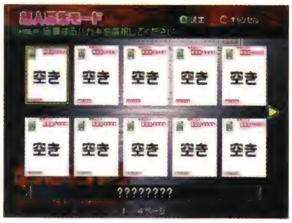
↑解説は詳細かつ非常にマニアックなのだ



↑こんな超人もフォロー。でも解説はバッチリ

キミだけの超人を作っちゃおう 超人募集モード

4つのパーツを組み合わせて、オリジナル超人を作れるモード。外見だけでなく、名前、性格、超人タイプ、能力、必殺奥技など詳細設定が可能。このモードで作った超人はVSモードやトーナメントモードで使用することができる。



←「キン肉マン」の原作でおなじみの超人募集に参加できる

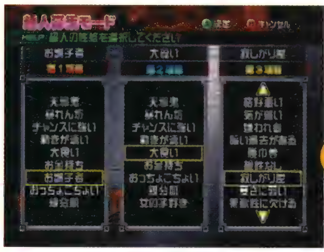
…というわけで作ってみました 見た目は悪行(?)でも実は正義超人 マッスル・イガリン

見た目はゴッツイが、心はスウィートなマッスル・イガリンを超人募集モードで作ってみた。見た目はもちろん、細かく性格設定ができる。見た目は悪行超人、でも心はキレイなんての も可能なのだ。

①パーツを決定


←ゴツいパーツからかわいいものまでそろっている

②性格を決定



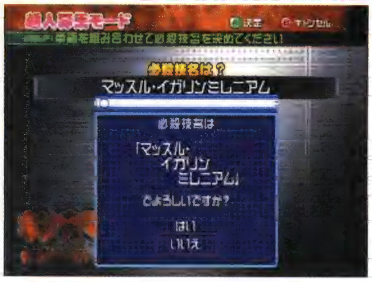

←3つの単語を組み合わせる。性格は能力に影響


言葉を組み合わせて名前を決定

↑必殺奥技は好きなものを選べる

➡3つの単語を組み合わせて名前を決定

③必殺奥義を決定



ファンとしてこれがやりたい 次回作への期待・要望

本ちゃん　ちょっぴり気が早いけど、次回作があるとしたらどーする?

マッスル　ぜひスプリングマンを出してくれっ!

トランセル　いや、キン肉マングレートでしょ?

岡ちゃんねる　キン肉マンソルジャー! アタルにいさーん。

マッスル　あの超人を出して欲しい…ってのはキリがないだろうな。

トランセル　でも「この超人がいるのに、何でこの超人がいないの?」って思ってしまうよね…。

岡ちゃんねる　サンシャインの相棒であるアシュラマンとか。

トランセル　あっ、それはオレも思ってた。アシュラマンは人気が高いはずなんだけどなぁ。

マッスル　キン骨マンの相棒のイワオとか。

トランセル　それはいらないかも。

岡ちゃんねる　「王位争奪編」の5人の王子とか、まだまだ魅力的な超人は多いですよね。

マッスル　「キン肉マンII世」のキャラもたくさん魅力的な超人が出てきているし、ホントにキリがないよな。

本ちゃん　では超人の話は置いといて他に希望することは?

岡ちゃんねる　ストーリーモードで原作に忠実なモノをやりたい!

トランセル　「キン肉マン」の物語だったら、超人オリンピックで優勝を目指すところから始めるとか。

マッスル　キン肉マン以外の超人も選択できるようになると面白いかも。108人の超人から好きな1人を選んで、原作に忠実な物語が楽しめる…とか。

岡ちゃんねる　108人って水滸伝じゃないんだから…。預言書ファン(?)のボクは王位争奪編がやりたいっ。

本ちゃん　原作が好きだからこそ想いが尽きないみたいだね。そうそう、この座談会の内容をもとに、開発者に取材することが決まってるんだよ。

岡ちゃんねる　おお! 預言書マッチは実現できるのか聞いてください!

次回作ではこの超人を出してくれっ!!

マッスル・イガリン	スプリングマン	見た目がアレなのに、最終決戦まで勝ち残る意外性。技も素敵
トランセル種市	キン肉マングレート	隠れた実力者っぷりに、木戸修を見た。ガチンコ最強でしょ!
岡ちゃんねる	キン肉マンソルジャー	アシュラマンとともにソルジャー(残虐)チームを結成したい
本ちゃん	四次元殺法コンビ	時空を自由自在に操る、ある意味最強のコンビ。出してくれっ

次ページで開発者を直撃

GC版『キン肉マンII世』発売記念
開発者インタビュー

『キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人』のインタビューにお答えいただいたのは、株式会社バンダイビデオゲーム事業部の開発プロデューサーである田中良也さん。「キン肉マンII世」開発のきっかけから開発中のエピソード、そしてP68〜70の座談会で盛り上がったテーマである次回作(?)の構想(希望超人が出る可能性)まできっちり訊いてきたぞ。「キン肉マンII世」ファン必見のインタビュー。



←GC版「キン肉マンII世」のほかに、最近ではGC版「ワンピース」の開発も手がけた

『キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人』開発プロデューサー
田中 良也さん

当初は初代「キン肉マン」を企画していた

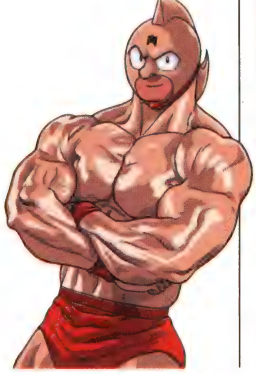
——ゲームを作るきっかけは？
田中 実は「キン肉マンII世(以下II世)」のアニメが始まる前からゲーム化を考えてました。いまから約2年前ですね。コミックで「II世」が盛り上がっているのは知ってましたから、リバイバルで初代「キン肉マン(以下初代)」を復活するのは良い時期かな…と。
——当初は「初代」だったんですね。
田中 その方向で企画を進めていたんですけど、「II世」のアニメ化の話がちょうど出まして。すでに、「初代」のキャラでテスト段階まで入っていて…。ちょうどそのキャラが「II世」では親子や師弟関係として登場したので、今回のゲームはアニメ版「II世」VS「初代」のコンセプトになりました。



←当初の企画だったら、この技も見れなかったのだ

ゆでたまご先生がタッグ名を命名

——そういえば、キン肉スグルの声優はあの神谷明さんですよね。
田中 アニメ版「II世」ではスグルの声は違う方が担当していますが、私のイメージでは、スグルの声はアニメ版「初代」スグル役の神谷さんだろうと。快く引き受けてくださいました。
——ゲームに登場する「初代」キャラのカラーは原作寄りですよね。
田中 昔のアニメではテリーマンの肌がピンクだったりしましたが(笑)、極力「初代」に関してはゆでたまご先生の原作ベースに近づけました。
——本作はゆでたまご先生の完全監修ということですが…。
田中 一番厳しく言われたのは「キャラが原作通りに描けているか」です。1年半の開発中、何度も作り直しました。「アイスラッガーの角度はこう」とか、直筆で指示を出してもらったり。キャラの等身にも厳しかったですね。あと、原作にない組み合わせのタッグ名とオリジナル技の名前を付けてもらいました。開発側で仮の名前をつけてたんですが、先生が「これではダメだ」って、考えてくれたんですよ(笑)。
——キン消しの解説はどなたが？
田中 キン肉マン好きのライターに書いてもらいました。その内容をすべてゆでたまご先生が監修・修正されたので、かつてない「ゆでたまご先生完全監修公式超人データベース」が完成しました。



←「初代」キャラは、先生の意向で「II世」のタッチで描かれている。「II世」には「初代」キャラ全盛期の資料が少なくて大変だったらしい

AKIとバンダイの最強タッグ誕生

——開発会社がAKI(『バープロ』シリーズを開発)に決まった経緯は？
田中 「開発会社はどこにしようか？」という話になったとき、AKIの開発者が趣味で作った「キン肉マン」があるという話を噂で聞いて、AKIさんに連絡を取って「触らせてくれ！」ってお願いして見せてもらったんです。
——で、いかがでした？
田中 3〜4人のキャラで遊べたんですけど、その時点で必殺奥技の土台がほぼ完成していました。バッファローマンがすごい勢いのハリケーンミキサーでキン肉マンを吹き飛ばしてました(笑)。それを見て「これだ！」と思ったんです。ただ、その「キン肉マン」はプロレスゲームがベースで、キン肉マンとはマッチしないんですよね。それはAKIさんも分かってまして、「超人のプロレスってどういうものだろう？」から開発を始めました。まず「ジャンプできなければダメだろう」とか。
——どちらかと言えば、プロレスより格闘ゲーム寄りですよね
田中 プロレスゲーム的な駆け引きもありますけど、キン肉マンといえば、力と力のぶつかり合いのようなスカッとする、パッと触って簡単に技が出せる、爽快感を重視しました。
——開発会社としてAKIさんのこだわっていた部分は何ですか？
田中 技ですね。例えば「キン肉バスター」にしても、原作では技の入り方、技の途中経過をきっちりと描いていないんです(笑)。それをAKIさんは想像力で補完して、3Dの動きでキッチリ仕上げたんです。AKIさんは「そこが一番大変だったし、そこが一番楽しかった」と言ってました。ゆでたまご先生も「こうなっているのか〜」ってビックリしてました(笑)。



←キン肉バスターの技の入りを完全再現！

次回作は今作の売れ行きしだい

——「初代」を見てきた世代の人は「伝説超人をもっと出して欲しい！」って思ってしまうのですが…。
田中 最初は伝説超人でプレイすると思います。でも、戦う相手はおもに新世代超人ですよね。新世代超人に興味を持って、II世を読みはじめてハマる人が確実にいたらうれしいですね。
——「初代」だけのゲームを作る可能性はありますか？
田中 次やるとしても「初代」だけというのは、「II世」が連載中の現状では、ゆでたまご先生も望まないでしょう。
——「II世」の続編ならあるのでは？
田中 正直言うと、今作の売れ行きしだいです。続編を出すとすれば、今回のようにある程度コンセプトをキッチリ決めてやりたいんですよね。王位争奪編の王子を全員出すとか、悪魔超人編を再現するとか…。
——最後に読者へメッセージを！
田中 ファン代表として作った現時点での究極のキン肉マンです。口コミで人気が広がっていけば、いずれ続編の話があるかもしれません。ぜひ応援してください！

次回作に希望超人が出る可能性は？

ニンドリ編集部の希望	田中さんの回答	可能性
マッスル・イガリン希望 スプリングマン	特殊な形のキャラがいると、そのために特殊な投げられモーションが大量に必要なのです。キャラの重要度や要望しだいですね	10%
岡ちゃんねる希望 キン肉マンソルジャー	ソルジャーが入るなら、5人の王子たちはみんな入れたいですよね。体形がビッグボディを除いてほぼ大きさが同じなので作りやすいでしょう	50%
トランセル種市希望 キン肉マングレート	カメハメ…個人的に絶対出したいと思ってるんですよ。スグルのモデルを応用してグレートも作れますしね。続編があるなら入れましょう！	120%
本ちゃん希望 四次元殺法コンビ	見た目的には人間タイプなので可能でしょうけど…。彼らの人気度を考えると、このコンビのために他の人気キャラが出なくなるのは…ね	30%

キン肉マングレート(プリンス・カメハメ)は120%出します!!(笑) (田中さん)

GC 12月5日発売予定

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	5ブロック
ジャンル	ボードゲーム		

定番ボードゲーム『桃鉄』シリーズ最新作がGCに登場。今度のボンビーはこれまで以上に手強いらしい…!?

電車で移動しながら日本一の社長を目指すボードゲーム

シリーズ最新作となる『桃鉄11』。基本システムはこれまでと同じ。サイコロを振って電車で移動して目的地を目指し、資産を増やして日本一の社長を目指すのだ。

今作はゲーム性を変える要素が増え、貧乏神もパワーアップ。これまで以上に盛りだくさんの内容なのだ。

基本的なゲームの流れ



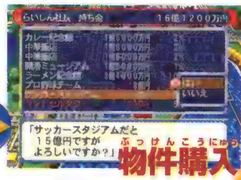
↑サイコロを振って目的地を目指そう



↑他のプレイヤーより先に目的地に到着すると、お金がもらえるぞ

サイコロの数字のぶん移動できる!!

⬇駅に止まると物件を購入できる。毎年3月後の決算で物件の利益が





↑黄色い駅に止まってカードゲット

これを繰り返し…





↑➡ゲームスタート時に設定した年数を終えた時点で資産が最も多いプレイヤーが優勝となる

カワイイ顔して悪行三昧
プレイヤーをどん底に突き落とす貧乏神

誰かが目的地に着いた時点で、目的地からの距離(マス)が一番遠いプレイヤーに取りつく貧乏神。ターンが終わるごとにプレイヤーに対して悪行をする大変厄介なキャラなのだ。



⬅この言葉のあとに悪行が始まるのだ



⬅財布を取りに戻るか、そのまま先を急ぐかの二者択一を迫られるのだ



⬅持っているカードを積み重ねてかわら割り！ ひどすぎるっ！



⬅1つの所有物件の収益率を0%にしてしまう。次の決算で収益が得られないぞ



⬅最終ターンで発生。パネルをめくってアタリが出ると持ち金10倍。外れで0に

NEW 水産国ニッポン



↑貧乏神が指定した魚の名前になるように、高速で回転する魚ヘンの漢字の右側を止めよう

NEW 株に投資



↑この不況の中、敢えて株に投資する貧乏神。…でもやっぱり失敗することが多いみたい

新たにブラックボンビーも登場
貧乏神は突如変化する!!

貧乏神は突如として変身する。ミニボンビー、キングボンビー、ブラックボンビーのどれかに変身し、プレイヤーを恐怖のどん底に陥れる。

とくに、今回初登場のブラックボンビーは最悪の悪行をしかけてくるぞ。


⬆ブラックボンビーに変化。ギリギリまで何になるか分からないのだ



↑貧乏神の顔がムニュムニュっと液状化していき…

⬅ミニボンビーの顔に変化。「ラッキー」と思いきや…

ボンビーシャッフル!!



↑ブラックボンビーの力で黒く塗りつぶされた駅に止まると、デビルカードなどを取ることになる

最強最悪のブラックボンビー

貧乏神はこのどれかに変身


ミニボンビー　見た目は可愛いけど、しっかりと毎ターンごとにお小遣いをせびる。小遣いの額は少額で、ダメージは少ない


キングボンビー　貧乏神の悪行をさらにスケールアップ。「サイコロ10個の合計×○○○万円を捨てる」などの最悪イベントは健在


ブラックボンビー　シリーズ初登場。キングボンビーとは違った悪行を思う存分行う。デビルカード地獄であっというまに赤字に陥る

対キングボンビー用ロボットで悪行を止めよう
メカボンビーの必殺技で倒せ!!

日本のとある場所にある研究所で購入できるロボット。これを持っていれば、キングボンビー出現時にバトルが始まる。バトルでキングボンビーに勝利を収めると撃退できるのだ。今回はロボットの必殺技を紹介するぞ。

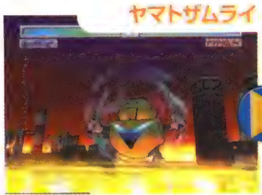
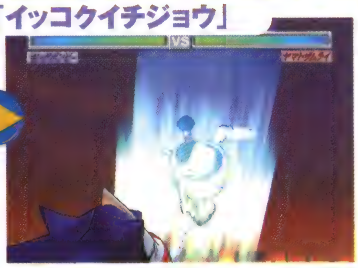
プチキャノン「オリンパス流星弾」




↑最も安価なロボット、プチキャノン。戦闘力は3体のなかで一番劣るが、必殺技「オリンパス流星弾」を使えば…

←キングボンビー目がけて流星弾が発射。すべて当たれば効果は絶大？

ヤマトザムライ「イッコクイチジョウ」

↑刀を装備した侍ロボットの「ヤマトザムライ」。刀攻撃はなかなか強力。必殺技は「イッコクイチジョウ」だ

←キングボンビーの頭上から一閃。さすがのキングボンビーもダウン？

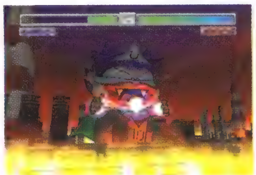
メカボンビー「ヒップバズーカ」




↑最強のロボットであるメカボンビー。キングボンビーとは五分の実力を持つ。その必殺技も強力！

←お尻から放たれた下品なバズーカにはキングボンビーもたまらん？

キングボンビーも必殺技を持つ!!




その名も…「ギャラクティカ・ボンビーム」!!

↑キングボンビーもロボットにやられてるばかりじゃない。それに対抗する強力な必殺技を持つのだ。その名も「ギャラクティカ・ボンビーム」。これを食らったらひとたまりもない？

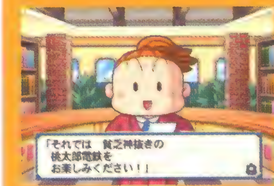
「貧乏神よ、もう勘弁してくれっ」という人に朗報

シリーズ初登場 新モード「貧乏神がいない」

「貧乏神にホントに取りつかれているんじゃないか？」って思うほどプレイすると必ず貧乏神とランデブー状態になってしまうプレイヤーに朗報。今作にはシリーズ初めて貧乏神が出現しないモードが用意されているのだ。貧乏神による不確定要素が取り払われ、投資などの資金運用がより大事になるぞ。



←貧乏神の恐怖におびえることなく、伸び伸びとプレイできるのだ



↑「貧乏神がいない」では貧乏神に関するカードは登場しないぞ



←「桃鉄」の攻略法に詳しい人ほど有利になるハズ

続報 『桃鉄11』のココが新しい!!

これまでの間に『桃鉄11』の新システムを多数紹介してきたが、新要素はまだまだたくさん用意されているのだ。

ここでは、これまで誌面で紹介していないシステム、前作からパワーアップしたモードなどをピックアップして紹介するぞ。

大逆転劇を引き起こす3つの新カード

使いどころによっては大変便利なカード。その種類によっては、ビリから一気にトップに逆転できることもあるのだ。

今回はシリーズ初登場となる3つのカードを紹介。



←指定のお城すべてに止まると莫大な賞金がもらえる



←サイコロの数×4000万円の大金がもらえるぞ



←所有物件を1つ強制的に処分することになるのだ

好評の「ドラクエ」がハワイスタートに

どこに飛ばされるかは運しだいの「ぶっとびカード」を使ってその飛距離を競う「ドラゴンクエスト」の出発地がハワイに。より白熱した争いになりそう。




↑→3回のチャンスで一番遠くのマスへ飛んだ人が勝ちなのだ

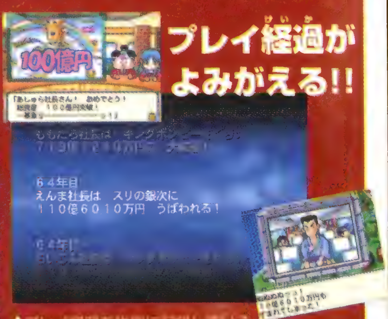
エンディング後のお楽しみ「激動の桃鉄史」

ゲームプレイ年数を10年以上に設定したとき、エンディングを終わったあとに「激動の桃鉄史」としてプレイ経過を見ることができる。



→感動のエンディングを終えたあとにお楽しみが…

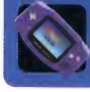
プレイ経過がよみがえる!!



↑プレイ経過を詳細に記録している

GBA
12月6日
発売予定

くるりんパラダイス

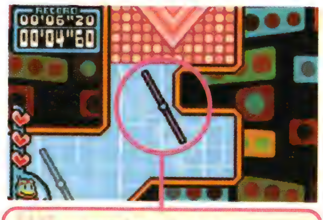


発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		1カートリッジプレイ対応

シンプルな操作と奥深いゲーム性で、好評を博したアクションゲームの続編。2つの新要素を追加しているぞ。

くるくるまわる「ヘリリン」をゴールまで導くアクションゲーム第2弾

GBA本体と同時発売された『くるくるくるりん』の新作が登場。ゲームの基本システムは、ゆっくりと回転する棒（ヘリリン）を、壁や障害物にぶつからないように操作してゴールを目指すというもの。さらに、通信対戦もできる多彩な「ミニゲーム」と、GBAを使って実演できるオリジナルの「マジック」を新要素として追加。バラエティに富んだ内容となっている。



特殊ヘリコプター"ヘリリン"
クルリンが操縦するヘリコプター。ボタンを押すことで移動スピードや回転速度を調整できる。3回障害物にぶつかるとアウトだ。

おはなし

旅の一座「マジック大魔術団」（略してマダ魔団）の公演を見に行くことになったクルリン一家。当日、寝坊してしまったクルリンが会場に着くと…そこはもぬけのから！ いなくなった家族を探すため、クルリンは再び旅立つのだ。



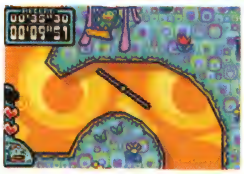
⬆左が「ヘリリン」を操縦する、主人公のクルリン。右にいるのはマダ魔団の魔術師、カッパード。この他にも多数のキャラクタが登場するぞ

4つのワールドに全64コース

今回遊べるステージは、「ぼうけん」の34ステージと「ちょうせん」の30ステージの合計64ステージ。「ぼうけん」モードは個性豊かな4つのワールドに分かれており、ワールドごとのテーマに沿った多彩なコースが楽しめる。ステージを構成する仕掛けにも、新しいものが多数追加されているぞ。また、一度も障害物にぶつからずにゴールできたステージには星マークがつく。全ステージに星がつくと、何かいいことが起きるかも？

くるりん村　ここで基本操作を学ぼう

クルリンたちが住むのどかな村だ。難しい仕掛けも出てこないので、ここでヘリリンの操作に慣れよう。


⬅中央公園のステージ。序盤は道もまだ広いので、落ち着いていけばぶつかることはないぞ



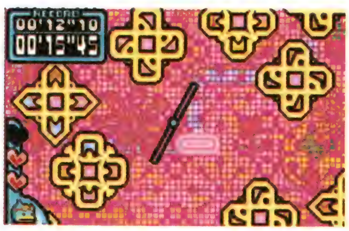
⬆ステージの最初にクルリンのセリフが入る



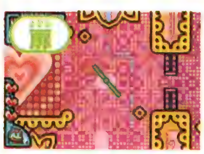
➡オーソドックスな仕掛けのひとつ。ヘリリンの回転方向を逆にすることができるので便利

はなの国　入り組んだコースが多いぞ

カラフルなお花畑や、大きな木の幹の中を進んでいくワールド。慎重な操作が必要になってくるぞ。


⬆きれいな花だけど、ぶつからないよう慎重に





⬅⬆カギを取らなければ開かない扉もあるのだ。扉の先にはもうひとつのゴールがあるぞ

とけいの国　機械じかけがたくさん！

自動的に動く歯車やピストン、振り子や時計の針などがあるワールド。スキを見て通り抜けよう。



⬅「とけいの国」と言うだけあって、中にはこんな仕掛けもある



⬆ゴロゴロ転がってくる。間を抜けていこう

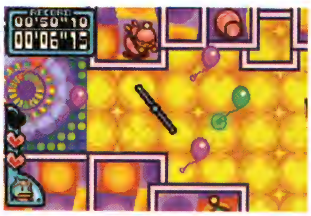

➡時計塔文字盤。回転する針にはさまれないように急いで進んでいこう

マジック王国　難所続きの最終ワールド

今まで登場した仕掛けに加え、回転する剣や移動する壁、氷の床などが登場する。マダ魔団の本拠地「マジック城」まではもうすぐだ。

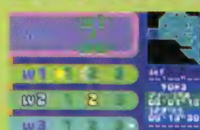


⬆ヘリリンのようにゆっくりと回っている剣。ヘリリンの回転スピードを調整してからすり抜けよう


⬅風船が飛びかうカーニバルのステージ。見た目は華やかだけど、たくさんの仕掛けが待ち受けているぞ

「ちょうせん」モードでタイムアタック！

「ちょうせん」モードでは、やや短めの30のコースで遊ぶことができる。仕掛けなどは少なめだが、そのぶん基本的なテクニックが重要になってくる。


⬆Lv1～10までの中から好きなステージを選ぶことができる。「おまかせ」もあるぞ

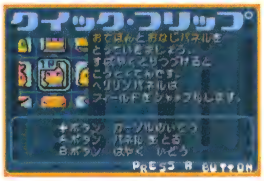

⬇ハートの数が2つしかないので、ミスできるのは1回のみ。慎重に行こう

最大4人まで遊べるミニゲームの数々

今回、新しく追加された16種類のミニゲームの数々は、くるくる回る棒をテーマにした“くるりん”的なものばかり。アクションだけではなく、パズルやレース、シューティングなどジャンルも多彩だ。これらのミニゲームは「ちょうせん」モードの「ミニゲームパラダイス」でいつでも遊ぶことができるほか、2～4人で通信対戦することも可能だ。1カートリッジプレイ対応なので、カートリッジがひとつあれば全員で遊べるぞ。

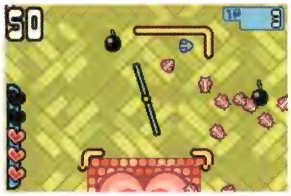


←「ぼうけん」で一度プレイしたミニゲームはリストに追加される



➡ヘリリンではなく、クルリンを直接操作するゲームも。操作方法を覚えよう

ねずみを追いかけろ！
チュチュ・パニック



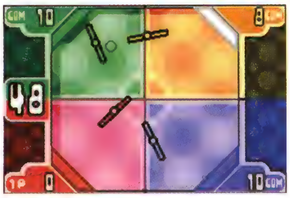
逃げ回るネズミたちを追いかけて捕まえるゲーム。青いネズミは高得点だが、爆弾を置いて邪魔してくることもあるので注意。

高く跳ねてコインをゲット
スーパー・ジャンパー



バネの力でヘリリンをジャンプさせ、空中に浮かぶコインを取ろう。高いところにあるコインほど点数が高くなるぞ。

「くるりん」版エアホッケー
スマッシュ・フォース



ボールを羽根で弾き飛ばし、相手のゴールを狙うホッケー風のゲーム。右回転と左回転をうまく使い分けないとゴールは困難。

プレゼントを届けよう！
ラブ・アタック



あちこちに出現するプレゼントを拾って、妹の「マリリン」のところまで届けよう。出現場所はランダムなので運の要素も。

空飛ぶクルリンでゴールを目指す
イン・ザ・スカイ



ヘリリンの代わりにクルリン自身を操作して空を飛び、ゴールを目指すゲーム。障害物に当たったり下に落ちてしまうとミスになる。

回転する棒を狙い撃て！
スピン・ショット



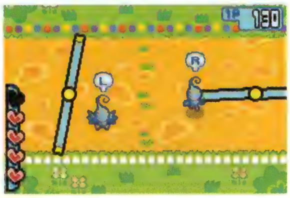
回転しながら下りてくるトゲつきの棒（トゲリン）を、ヘリリンのショットで打ち落とすシューティングゲーム。溜め撃ちもできる。

GBAを縦に持って操作！
フォーリン・ダウン



GBAを縦長の画面になるよう持ち替えて遊ぶゲーム。落ちていくヘリリンを操作して、崖にぶつからないようコインを集めるのだ。

迫りくる棒をジャンプで回避
ツイン・ホッパー



ふたりのクルリンを操作して、道を横切るヘリリンをジャンプでかわそう。無事に向こう側までクルリンたちを送り届けよう。

くるくる回って草を刈ろう
グラス・カッター



伸び縮みができるヘリリンを使って、石や切り株をよけつつ芝刈りをするゲーム。全ての芝を刈り終えるまでの時間を競うのだ。

氷上リングで落としあい
スリップ・ドロップ

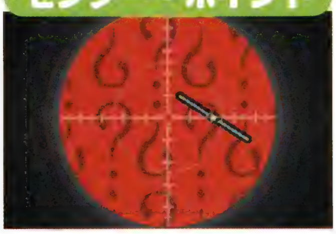


氷のリングの上で、体当たりやスマッシュを使ってペンギンや白熊を弾き飛ばすのだ。氷の上は滑るので、つられて落ちないように。

GBAで手品ができる?「マジック」モード

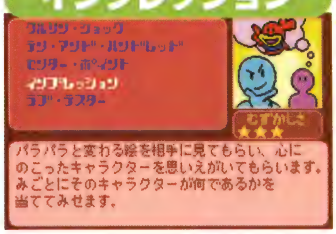
「ぼうけん」モードで各ワールドの最後に待ち受けるマダ魔団とのミニゲーム対決に勝つと、さらわれていた弟妹たちが帰ってくる。このときにGBAを使ったいろいろな「マジック」のタネを教えてもらえるぞ。集めたマジックはGBAがあればいつでも実演できるので、やり方をマスターして友だちや家族を驚かせよう！

センター・ポイント



⬆画面を横切るヘリリンを念力で止めるマジック

インプレッション



⬆相手の心に浮かんだ「くるりん」キャラクタを言い当てるマジック。ちょっと難しい？

世界初?のデジタルマジック!
ラブ・テスター



➡GBAを持った二人の相性を確かめる。「かいせつ」でやり方をていねいに説明してくれるぞ

GBA
12月5日発売予定

バス釣りしようぜ！ 〜トーナメントは戦略だ！〜

発売元	コナミ
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用

気づいた人もいるだろうが、本作のキャラクタデザインはツインビーシリーズといっしょなのだ。

3つの湖をめぐりバス釣りトーナメントの優勝を目指せ！

主人公は、釣りなどまったくしたことがない男の子。しかし、今度開かれるバス釣りトーナメントの賞品が憧れのマイちゃんのキスかもしれないという話を聞き、トーナメントに参加することにしたのだった。

プレイヤーはこの主人公となり、3つの湖で開催されるトーナメントで優勝するのが目的。だが、ライバルも登場し、そうやすやすと勝つことはできないのだ。



⬆3つの湖はそれぞれ初級、中級、上級というレベルになっている



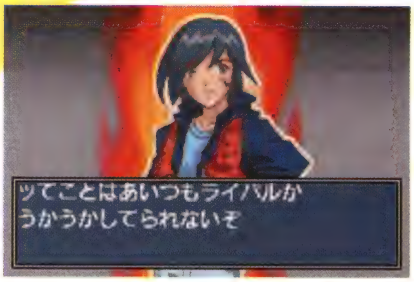
実は釣り経験ゼロの男の子
主人公



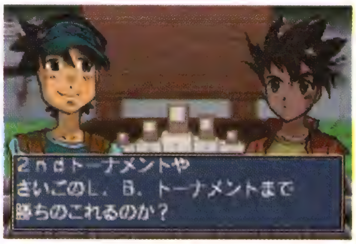


学校のアイドル的存在
マイちゃん

ライバルらしき男の子も！



⬆主人公と同じ中学に通うサトル。釣りの腕前はプロ級で、初心者の主人公では歯が立たないかも



⬆主人公の悪友・タカシもトーナメントに参加。釣りの経験はきちんとあるのだとか

マップ　のんびりしてはいられない！　行動には「ターン」が必要！

トーナメントでは自分の持ちターンが決められていて、釣りをしたりポイント間を移動するたびにそのターンが減っていく。また、トーナメントではターンがなくなる前にスタート地点に戻らなくてはいけないというルールがあり、それをオーバーすると釣ったバスの重量から減点されるというペナルティが課される。さらに4ターン以上のオーバーだと失格になってしまうのだ。



ターン消費！　ポイントで30分釣る

➡1つの釣り場で30分釣りを続けると1ターンを消費する。途中でやめてほかのポイントに行っても1ターンの消費



マップの見方
1 時刻　2 残りターン
3 水温　4 風向き　5 ポイント

ターン消費！　ポイント間を移動する





⬆ポイント間を移動すると1ターン消費。時間も30分経過し、当然水温なども変化する

フィッシング　とにかく「タイミングが命」のバス釣りのテクニック

バスをうまく釣り上げるには、「キャスティング」「リトリーブ」「ファイト」の3つをきちんとこなさなければならない。3つのいずれもタイミングをうまく合わせてボタンを押すというタイプで、実際のバス釣りのときのような緊張感が味わえるようになっているぞ。



➡まずはポイントを選ぶ。そのときの水温や天候などでバスのいるポイントが変わるぞ

Step1 キャスティング バスのいるポイントへルアーを投げ込む

まずは方向を決め、ルアーを投げ込む。左右に動くパワーメーターのボタンを押して止め、投げるときの力とタイミングを決定。つまり、一度のキャスティングで2回ボタンを押すことになる。

パワーメーター



⬅上のメーターがタイミング合わせ用で、下が投げるときの力の強さ用。まず最初は緑色の下のメーターから始まる



➡水面の丸が投げたい方向を現している。これで方向を決めるとパワーメーターが出現するぞ

Step2 リトリーブ バスを誘う動きを作れ！

リトリーブとは、リールでライン（釣り糸）を巻き取りながら、ルアーを動かしてバスを誘うテクニックのこと。うまく動かすとバスが食いつこうとルアーに近づいてくるので、タイミングを見極めてうまくハリに引っ掛けるのだ。



⬆キャスティング後はこの画面に切り替わる



赤く光ったらチャンス！

⬆赤い光が一番強くなったときに十字ボタン下でハリを引っかける

Step3 ファイト バスと1対1の勝負！

ハリがうまく引っかかると、ファイト画面に変わる。ここでは画面の右下に出る「テンションメーター」を見ながら、ラインを切られないように気をつけてバスを釣り上げるのだ。



⬆ほかにスモールマウスバスという種類もいる

⬇バスは暴れて抵抗する



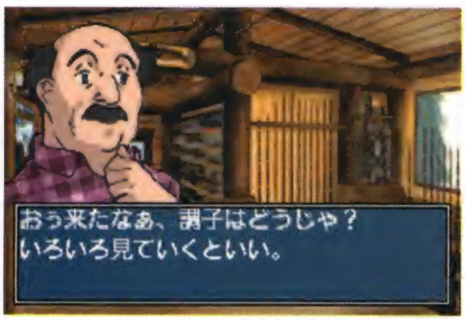
テンションメーター



⬆赤いゲージが右端まで行くとラインが切れる。その前にBボタンを押してラインを出すといい

ショップ　状況に合わせてバスを釣るために「タックル」をそろえよう！

バスを釣るための道具は「タックル」と呼ばれ、右にある4つを状況にあわせて交換することができる。タックルは、トーナメントで入賞したときにもらえる「フィッシュポイント」で買うことができるぞ。



⬆ショップは主人公のおじいちゃんが経営。アドバイスももらえる

ルアー



➡エサの代わりになる疑似餌。さまざまな種類があり、状況によって使い分けるといい

リール



➡釣り糸を巻き上げる。スピニングとベイトキャスト用があり、巻き取りに違いがある

ロッド



➡簡単に言うと釣竿。スピニング用とベイトキャスティング用があり、付けられるリールが違う

ライン



➡釣り糸。太ければ大物が釣れるが、バスはかかりにくい。細ければよくかかるが、切れやすい

GBA
12月13日発売予定

チョコボランド

発売元	スクウェア	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル
ジャンル	ボードゲーム		

プレイステーションでリリースされたボードゲームが遊びやすくなってGBAにリリースされたのだ。

FFキャラクタがいっぱい！の対戦ボードゲーム

『ファイナルファンタジー（FF）』でおなじみのキャラクタたちが登場するボードゲーム。ルールはいたって簡単で、すごろく盤のようなステージをダイスを振って回りながら、一定のクリスタルポイント（以下CP）を集めてゴールをするというもの。ゲームモードは１人で遊べるストーリー仕立てのもののほか、多人数プレイもできるぞ。



➡ストーリーモードでは、RPGのようにフィールドを歩き、話に沿って各ステージに入るのだ。もちろん戦いはボードゲーム



⬆ステージごとに決められたCPを集めてゴールに進むのだ！



ストーリーモードの進め方

1 ステージに入る



フィールドの中には、ステージとして入れる場所があるのだ

2 ダイスで進みながらCPを集める





ステージに入ると、ライバルとの戦いになる。まず始めに目標のCPが表示されるので、それを目指してライバルと競い合うことになる

3 ゴールして次へ！



規定のCPがたまったらゴールへ。そしてストーリーを進めていく



5タイプのマスをめぐってCPを集めよう！

ステージには5種類のマスがあり、これらを使いCPを集める。その方法は、マスに自分の仲間を置き、そこに止まったライバルからCPを徴収するのが１つ。もう１つはチェッククリスタルマスを通ってスタートマスに戻るとボーナスCPがもらえるというものだ。



⬆マスによってできることが変わってくる。その使い方が勝敗に関わるのだ



⬅ルートはいくつかに分かれているので、どこを通るかも重要



仲間を置ける

普通のマス

普通のマスはそこに何もなければ仲間を置ける。それにはいくらかのCPが必要



通ればボーナス！

チェッククリスタルマス

ここを通るとスタートマスに行ったときボーナスがもらえる。仲間の召喚も可能



始まりのポイント

スタートマス

通るとチェッククリスタルマスのボーナスなどがもらえるほか、いろいろできる



攻撃魔石が買える

召喚屋さんマス

攻撃魔石を買えるお店。いくつかの種類があり、CPを使って買うことになる



イジワル可能！

切り替えポイントマス

１つの方向を通せんぼできる。使えばライバルの進む方向を限定できる



「友達魔石」の協力でマスを自分のテリトリーに

スタートマスやチェッククリスタルマスで「友達魔石」を手に入れていれば、何もないマスに置いてそこを自分のテリトリーにできるのだ。マスに置かれた友達は、CPを集めてくれるほか、特殊な力で助けてくれるぞ。



➡友達はいろんな力を見てどこに置くかを決めるのだ



⬅写真中にいるラミアは、マップをクリアすると仲間になってくれる



特殊な力を発揮してくれる!

⬆状態異常になっているとき、白魔道士がそれを治してくれた。さすが回復のエキスパートといったところ



➡ホーリードラゴンの能力がライバルに発動! こちらはライバルの足を引っ張るための能力なのだ

できること 1 マスに置いてCP集め

マスに置けば、そこに止まったライバルからCPを徴収してくれる。このとき友達を置くのにもマスに見合ったCPが必要。



↕ライバルから徴収したCPはもちろんプレイヤーのものとなる。当然ライバルの友達のマスにとまれば自分のCPを取られてしまうのだ



ライバルからCPをうばえ!

できること 2 パワーアップする

マスにいる友達は重ねがけで増やすことができ、増えた分だけ乗っ取られにくくできるのだ。さらにマスに自分の友達がいれば、マス自体の価値を高めて徴収するCPをアップできるぞ。

友達の力で強化!



⬆友達を増やすにはいくらかのCPが必要になる

できること 3 ライバルのマスを乗っ取る

ライバルのマスに止まったとき、CPと友達魔石が一定以上あれば「乗っ取り」で自分のマスにできるぞ。ただしCPを徴収されたあとさらにCPを使うので、かなりのCPが必要なのだ。

自分のテリトリーを増やせ!



⬆ライバルのコマにぴったり止まると乗っ取りが可能

「攻撃魔石」の効果でライバルたちのジャマもできる!

攻撃魔石はライバルかその友達をジャマしたり、自分を有利にすることができるアイテム。ダイスを振る前に使うことができ、ライバルたちを寝むらせたり、自分のダイスの目を操作したりといったことができる。また、ライバルが使ったものと同じ魔石を持っていれば、防御もできるのだ。



⬅魔石を使うとその種類によってそれぞれのエフェクトが見られる。このエフェクトは設定で消すこともできるぞ



現れる効果はいろいろ!



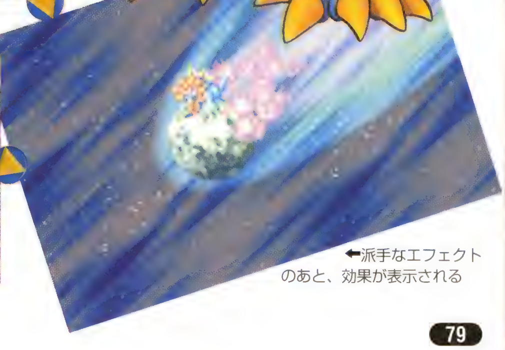
⬆攻撃魔石はデブチョコボが開いている召喚屋さんマスで買う。イベントをこなしていないと使えないといったものもあるのだ



⬅眠らされてしまうと1ターンの間何もできなくなってしまう。この効果が出る攻撃魔石は最初のステージで手に入るぞ

攻撃魔石の力を見よ!!





⬅派手なエフェクトのあと、効果が表示される

GBA
12月6日発売予定

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

発売元	カプコン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	データアクションRPG		

「ロックマン」RPGの第3弾が登場。これまでのシリーズと同じ世界観で、システム面もパワーアップしているぞ。

電脳世界で起きた事件を解決していくRPG第3弾!

ゲームの主人公は前作と同じく光熱斗。彼のナビであるロックマンをネットの世界で操り、ネット上で発生した事件を解決していくことになる。今作はおなじみの世界観で新しい物語が展開。システム面ではいくつか大きな新要素が用意されているぞ。



➡光熱斗はデンサンシティの秋原町に住む小学5年生。相棒のロックマンとは大の親友で、戦闘で息の合ったコンビぶりを発揮

主人公
光熱斗&ロックマン



⬆現実世界にいる光熱斗は、発生した事件の情報収集をしたり、ロックマンをパワーアップさせることもできるぞ!



←ロックマンはネット世界を自由に駆け回り、敵と戦っていく

ストーリー 最強のネットバトラーを決定するN−1グランプリの裏に陰謀が…

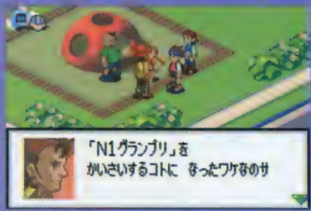
前作の激闘から1ヵ月後、怪しげな男からN−1グランプリ予選会の話を聞いた熱斗たち4人。それぞれの思いを胸に、N-1グランプリ1次予選の会場に向かう。



⬆熱斗のクラスメイト3人とそのナビ。今回も大活躍なのだ



⬆熱斗たちがその夜に行われるチャット会の打ち合わせをしているとき、怪しげな男が登場



⬆男の正体はDNNのディレクター、砂山ノボル。N-1グランプリを開催するという

2つのシステムでロックマンを強化せよ!!

ネット上で発生する事件の解決は、ナビであるロックマンの力を借りなければならない。ロックマンはさまざまな方法でパワーアップすることができるぞ。今回は数あるパワーアップ方法のなかから2つをピックアップして紹介。



←今作はゲーム中に隠されているパスワードで特別なアイテムなどを入手できることも!

属性の変化+バトル性能特異 スタイルチェンジ

ある特定の条件を満たすとロックマンの姿が変わり、能力が変化する「スタイルチェンジ」。属性が変化するなどの効果があり、戦闘時に大きな影響を及ぼす。今作はバグスタイルなどの新スタイルが用意されているぞ。



⬆新登場「グランドスタイル」。戦闘ステージを草むらにしたり…などいろんなことができるようだ



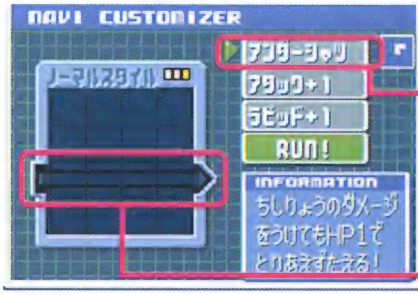
謎に包まれた新スタイル
バグスタイル

現段階では謎に包まれている新スタイル。「バグ」だけに効果は予想もつかないが…

プログラムパーツをセットしロックマンの性能を変化 ナビカスタマイザー

いままでショップでのアイテム購入などで行っていたパワーアップを、今作は「ナビカスタマイザー」を使うことによってプレイヤー自身が直接行うことができるようになった。

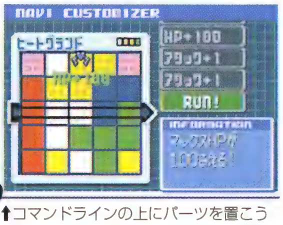
メモリMAPと呼ばれるマス目上に、ルールを守りながらプログラムパーツをセットしていく。プログラムパーツの組み合わせで、ロックマンを自分好みにカスタマイズできるのだ。



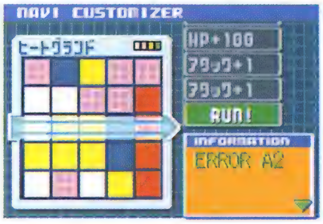
プログラムパーツ
パーツによってさまざまな効果を発揮。種類によって形が異なる

コマンドライン
プログラムパーツをこの上に通るように組み込むと効果を発揮

⬆ロックマンのスタイルによって組み込めるパーツの色が異なる。また、同じ色を隣り合って配置してはいけないぞ



⬆コマンドラインの上にパーツを置こう



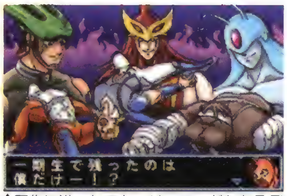
←パーツの組み合わせに失敗すると、エラーが発生する

GBA 12月6日発売予定 キン肉マンII世　正義超人への道

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレスアクション		

タイミングゲージによる駆け引きが重要な超人プロレス

漫画、アニメなどで人気の『キン肉マンII世』が本格的プロレスゲームとなってGBAに登場。人気超人たちの必殺技をボイス入りで再現しているほか、相手と組み合ったときに表示される「タイミングゲージ」などの要素により、常に緊張感のある試合展開となっているぞ。



↑原作に沿ったストーリーモードもあるぞ

↓必殺技が発動するとカットインが入る





↑万太郎のキン肉ドライバーが決まった！

友情・残虐パワー

発動させると、必殺技や空中技が決まりやすくなる。友情か残虐かでゲージの溜まり方が違う。

体力ゲージ

↓メインとなる試合中の画面。リングにも様々な種類があり、マットの状態によって技の威力が変化することも

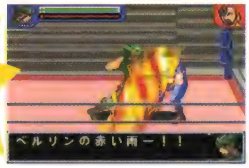


タイミングゲージ

相手と組み合ったときに表示される。右のカーソルの動きに合わせてタイミングよくコマンドを入力することで、投げ技や関節技、必殺技が繰り出せるのだ。

タイミングゲージが技の威力を決める

超人たちの必殺技がボイス入りでさく裂！



←新世代超人二期生のジェイドも登場する



↑ケビンマスクの必殺技、タワーブリッジ


↑クリオネマンの組み技。相手をゼリー状の体に取り込んでパンチを連打！

GBA 11月22日発売予定 ドキドキクッキングシリーズ①　こむぎちゃんのハッピーケーキ

発売元	MTO	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	クッキングシミュレーション		

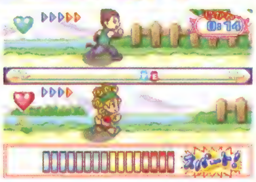
遊びながらレシピが学べるケーキ作りシミュレーション

GBカラーで好評を博した「こむぎちゃん」が主人公のクッキングシリーズ最新作。町の人々とのクイズやミニゲームで楽しみながら、ケーキの作り方が覚えられるのだ。48種類以上のケーキと36種類以上のトッピングアイテムを自由に組みあわせて、こだわりのオリジナルケーキを作っちゃおう。



↑十字キーを使ってクリームを泡立てよう


←こむぎちゃんの住む町のマップ。町には個性的な人たちがいっぱい


←ミニゲームの成績によって、ケーキなどのレシピが手に入る

ケーキタイプは10,000種類！



↑ケーキの種類に合わせた材料を選ぼう

豊富なトッピングで自由に飾りつけ

ケーキのデコレーションも自由自在。トッピングを選ぶだけではなく、イチゴやクリームのレイアウト、パウダーの量なども、自分の思い通りに飾りつけできるのだ。チョコプレートに文字も書ける！

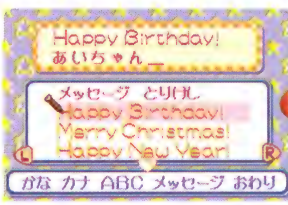


↑イチゴの数も置く場所も自分で決められる



↑しぼりくちのほか、クリームをしぼる量も自分で調節できる

→ケーキを贈る相手へのメッセージを書こう！





GBA 11月28日発売予定

K-1　ポケットグランプリ2

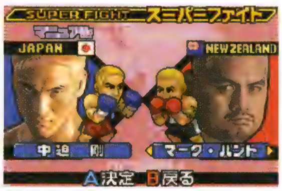
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	格闘スポーツ		

自分の育てた選手でK-1の猛者たちと対決できる格闘アクション

K-1の有名選手たちが実名で登場する、コミカルな格闘アクションの続編だ。新たに3人の選手が登場するほか、オリジナル選手を育てることができるエディットモードを追加。通信ケーブルを使って対戦することもできるぞ。



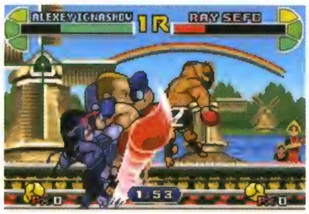
ディフォルメされた有名選手たちが大活躍！



←今回はオリジナル選手を含め、全部で18人の選手たちが登場するぞ



↑特徴的なキメ技を派手なエフェクトで再現



↑イグナショフ選手のキメ技が炸裂した！



←アニメーションパターンも大幅に追加され、より滑らかな動きに

オリジナル選手を作って育てるエディットモード

新要素「エディットモード」で登録したオリジナル選手は、試合に勝つと得られるポイントを使うことでパラメータを上げたり、新しい技を覚えたりすることができる。どんどん育てて最強の選手を作り上げよう！



↑まずは選手の名前、格闘スタイル、出身国、カラーを選ぶ。格闘スタイルは空手、ボクシング、ムエタイの3つの中から選べるのだ



↑試合に勝つことによってパラメータを上げるフィジカルポイント、技を覚えるのに必要なテクニカルポイントを得ることができる



←自分の戦い方に合わせてパラメータを割り振ろう



←もちろん通信対戦でもオリジナル選手が使えるぞ

GBA 11月28日発売予定

実況ワールドサッカーポケット2

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		

58ヵ国のチームが4つのモードで活躍する実況サッカー

GBAで初めて「実況」を取り入れた本格サッカーゲームの第2弾。今回参加するチームは、前作の40ヵ国から大幅に増えた全58ヵ国。日本代表チームは、JFAの公認により、すべての選手が実名で登場しているのだ。前作よりもさらに臨場感を増した白熱の実況中継や、新たに加わった「スーパースターモード」なども見逃せないぞ。



↑試合の展開に合わせて中継してくれる実況システムは今回も健在。ゴールの瞬間にも臨場感たっぷりの実況が盛り上げてくれる

あの興奮を再び！「インターナショナルカップ」

58ヵ国の中から1チームを選び、地区予選リーグ、本大会リーグ、決勝トーナメントを勝ち進んでいくのだ。


←決勝トーナメントまでの道は長い。時には雨天試合になることも



↑ずらりと並んだ全58チーム。各国の選手のデータは、2002年度の最新版だ

最強チームを作ろう！「スーパースターモード」

オリジナルのチームを率いて各国と対戦していくモード。試合に勝つと、相手国と選手のトレードができるのだ。勝ち進んで夢のオールスターチームを目指せ！



↑初期メンバーはそれほど強くない。戦術やフォーメーションを駆使して戦わないと世界の強豪たちに勝つことは難しい


←みごと相手チームに勝てば自分の好きな選手をトレードすることができる。作成したオリジナルチームは通信対戦で使用することも可能だ

1試合のみの「フレンドリーマッチ」

2チームを選んで1試合のみの親善試合を行うモード。友だちとの通信対戦はもちろん、コンピューター同士の対戦を観戦することもできるのだ。


←気軽にプレイできるフレンドリーマッチモード

対戦もできる「PKモード」

PK合戦のみをプレイできるモード。キッカーの順番や対戦形式などを細かく設定することができるので、練習に役立つぞ。通信対戦も可能だ。


←延長戦の勝敗を決めるPKを練習できるぞ

GBA 11月28日発売予定

チョロQアドバンス2

発売元	タカラ	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	カスタマイズレース		GC-GBAケーブル対応

新モード追加でさらにカスタマイズの幅が広がるチョロQレース

コースに合わせてチョロQたちをカスタマイズできる、人気シリーズの最新作。各種レースで賞金をゲットし、エンジンやタイヤ、ブレーキなど、新しいパーツを購入してどんどんチョロQを強化していくのだ。



↑全64コースで150種類以上のレースが展開される。ライバルたちを蹴散らしてトップを狙おう



←コースによっては水上や空中で行うレースも



←レースに勝ち進んでいくことで、ショップにパーツが入荷される

レースの賞金で高性能パーツを買おう



←最高速度や加速がアップするエンジンは重要なパーツのひとつ



←チョロQのボディを購入することもできる

早いだけじゃ勝てない!? 「チョロリンピック」

今回新たに追加されたレースモードがこの「チョロリンピック」だ。通常と違ったルールで行われる全12種類の競技は、ただ早いだけでは勝てない特別なものがほとんど。競技に合わせたカスタマイズが要求される、やりごたえのあるモードだ。



←アイテムを使って、コース上のターゲットを破壊していく競技





↑ダッシュゾーンで加速し、コインを全て集めてゴールに飛び込むハイスピード競技



↑短いコースでスピード勝負。スタート時のタイミングと、パーツの加速性能が重視される

←ゴールゾーンの中心を狙ってジャンプする競技。チョロQの操作テクニックがものをいう

GBA 11月29日発売予定

リトルバスターQ

発売元	トミー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャーRPG		

街に潜む「聖霊Q」の力を借りて戦うアドベンチャーRPG

突如として世界に現れた「聖霊Q」を倒すため、不思議な力を持つ少年少女たちで結成された「リトルバスター」チームの活躍を描くRPG。いろいろなものに憑依する「Q」たちを退治しつつ、Q大発生の謎を解き明かしていくのだ。

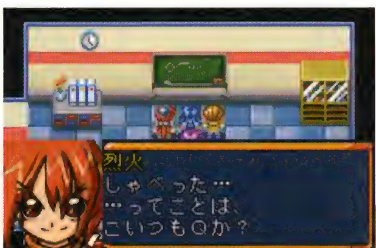


←個性豊かな5人のリトルバスターたちが大活躍!

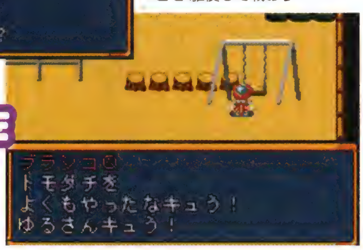
↓Qたちは様々なものに憑依する能力を持つ。正体を現さないQには「Qダスアイテム」で対抗しよう



↑蛇口に憑依した「すいどうQ」とのバトル。合体攻撃や弱点を突いた特殊技などを駆使して戦おう



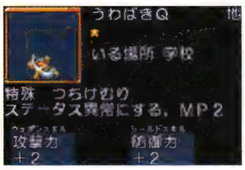
「Q」の正体を暴き出せ!



←話しかけると正体を現すQたち。フィールドのどこに潜んでいるのかわからないぞ

聖霊たちの本体「Q球」を集めよう

戦闘に勝つと、まれに「Q球」というアイテムを拾うことがある。このQ球を使うことによって武器や防具を強化したり、戦闘中にQを召喚することができるのだ。Q球は全部で151種類あり、Qの種類によって効果も違う。



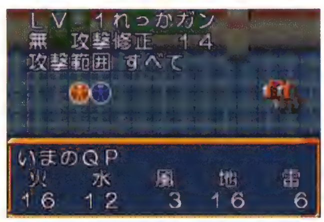
↑ステータス画面でQの使える技を確認することができる



➡うわばきQの「つちけむり」!召喚にはQの属性に応じたMPが必要



↑Q球は戦闘に勝ったり、人と交換したりすることで集められるぞ。全種類ゲットを目指せ!



↑武器や防具にQ球をセットすると能力が上がり、そのQ球の持つ特性が追加される

隠し面クッパパーティを始め、全マップを大公開！

マリオパーティ4 MARIO PARTY 4



ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	マリオパーティ4	ジャンル	パーティゲーム
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	2ブロック使用
価格	6800円		

パーティモードしかやってない人は要注目！　ストーリーモードを遊ぶと登場する、隠しマップの情報だ。

ストーリーモード5マップクリアで「クッパパーティ」出現！

ストーリーモードは最初5つのマップがプレイできる。これをすべてクリアすると、おなじみのクッパが登場！　隠しマップ「クッパパーティ」に挑戦できるぞ。クッパパーティはさまざまなトラップに加え、クッパ自身がコース上に立ちふさがる難マップだ。なお一度でもこのマップをプレイすれば、以後パーティモードでも遊べるようになるぞ。



↑5つのパーティマップをクリアすると、クッパ乱入！　しかも集めたプレゼントを横取りしたって!?

↓プレゼントを取り返すために、クッパパーティへ挑戦！　ガイドはミニクッパが担当するぞ



ストップ!キラー

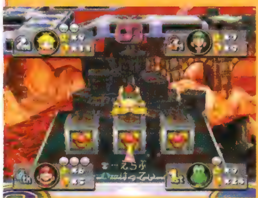
チビ状態でのみ遊べるミニミニゲーム。連打でキラーを止めて、コインをゲットしよう。



↑とにかく連打するだけ。最高で20コインがもらえるぞ

ミニクッパシャッフル

チビ状態でのみ遊べるミニミニゲーム。アイテムの入った3つの箱から、1つだけを選ぼう。



↑ミニクッパが箱の中身を変えちゃうことも…

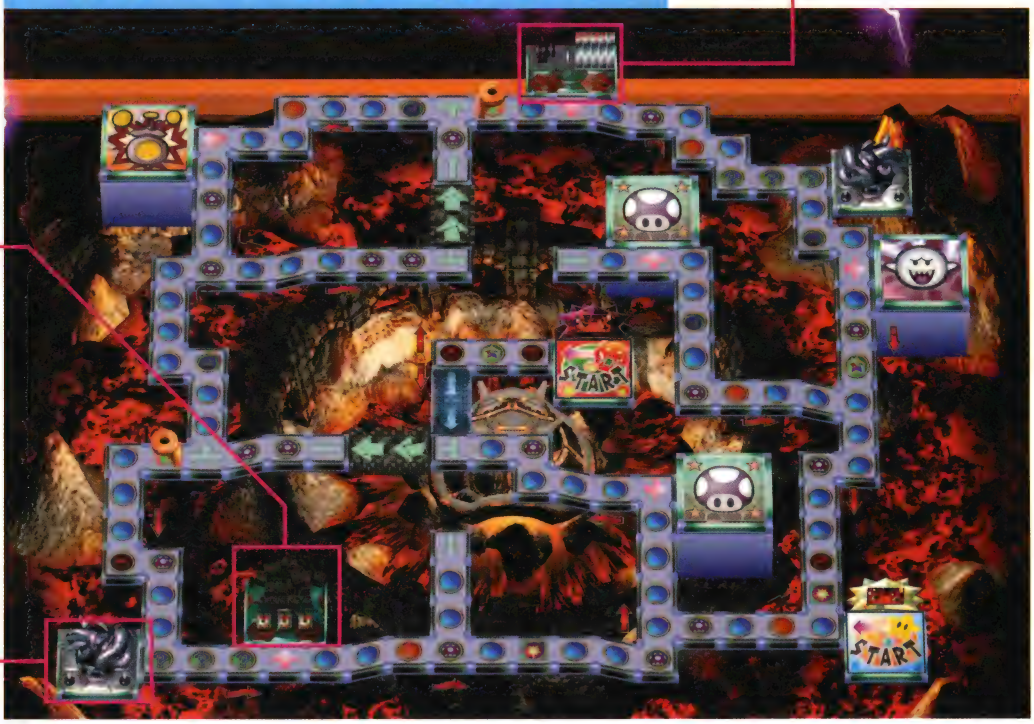
火を吹くクッパ像

クッパパーティの？マスに止まると、石像から炎が！　持っているアイテムが1つ燃えてしまうぞ。



↑ゲートの先にしかないので、けっこう行きづらい

クッパパーティ全体マップ



傍若無人!?クッパパーティイベント集

クッパパーティの一番の特徴は、なんといってもクッパ自身がマップ上にいることだろう。前を通ろうとするプレイヤーにはキツイおしおきをし、気まぐれで魔法を使って全員をチビにしたりする。また3人通ると崩れる橋もあり、なかなか思い通りに進めないことが多いのだ。



←スターの位置が変わるたびに、クッパの居場所も変わるぞ



↑火山岩でできた橋はもろく、3回渡ると壊れてしまう。すると別の方向に架け直されるのだ

↓ターンの始めに、クッパが魔法を発動。全員がチビになってしまい、アイテムも使えないぞ



クッパの前を通ると…?

クッパの前を通過すると、キャラの大きさに応じてイベントが起こるぞ。普通の大きさなら有無も言わさずコインを半分没収。チビ状態だとマップ中央のスタート地点へ強制移動。デカ状態だとミニゲームのバトルになるのだ。

普通 コインが半分に



←コインを半分にされてしまう。たくさん持っていたら大ショック!

チビ 中央のスタート地点へ



←マップ中央のスタート地点へ。近くにはクッパマスとミラクルマスが

デカ ミニゲームでバトル



←これならクッパとも互角だ!　ミニゲームで対決できるぞ!!

クッパパーティ限定ミニゲーム

デカ状態でクッパの前を通ると発生するミニゲームは、右の2種類だ。一度でも遊べばミニゲームモードに登録され、以後自由に遊べるぞ。



クッパとおおずもう

←LR連打で押し相撲。スタミナが尽きると動けなくなるので、ペース配分を考えて連打する必要がある



クッパとサイコロバトル

←サイコロで出た目の足場が崩れる。先に落っこちた方の負けだ。完全に運まかせのミニゲームだぞ

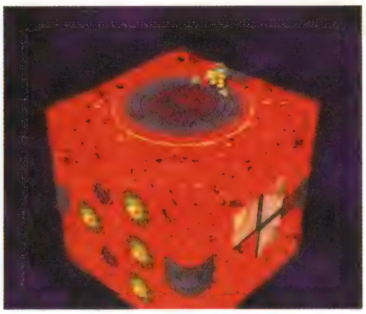
1位になれば、いよいよクッパと対決

ストーリーモードでクッパパーティをクリアすると、クッパとの対決となる。クッパとのミニゲームは最終バトルにふさわしい「さいごのたたかい」。

サイコロ型の溶岩地帯を舞台に、5つのミニゲームに連続で挑戦する。勝てばクッパのプレゼントがもらえ、エンディングになるぞ。

↓クッパパーティで1位に!　クッパがプレゼントをくれると思いきや…




↑サイコロのような謎の場所へワープ!　ここでクッパとの最後の対決が始まるのだ



勝てばクッパのプレゼントをゲット

←「さいごのたたかい」をクリアすれば、クッパから本当のプレゼントがもらえる。クッパグッズだ!!

ストーリーラストバトル「さいごのたたかい」

5つのミニゲームに連続で挑戦する。ライフが全部なくなると負けになるぞ。溶岩に落ちると一発でミスになるので、注意しよう。


←またも炎の足場。今度は回転が速く、足場も狭くなっている


←ヒップドロップで絵を動かし、クッパの絵を完成させる


→炎の回転する足場をジャンプし、ゴールまで行こう


↑攻撃をかわしながらヒップドロップで絵を動かし、ミニクッパの顔を完成させよう


↑ヒップドロップでスイッチを3つ押すと、三角形の中に電撃が!　これでクッパを攻撃

友達とのプレイはこれで万全！ 5つのパーティをマップ付きで解説

今回新たに紹介した「クッパパーティ」以外の5つのマップも、特徴のあるものばかり。それぞれワンポイントアドバイスをしておこう。全体マップのイラストも載せておくので、横に置いてプレイすると、いちいち全体マップを開く必要がなく便利だぞ。



←ちなみにクッパパーティは、うきうきパーティの右側に出現する



難易度「すごくむずかしい」「つよい+」出現

ストーリーモードの難易度「むずかしい」をクリアすると、ストーリーモードの難易度「すごくむずかしい」と、COMの強さレベル「つよい+」が追加される。歯ごたえのあるプレイが楽しめるぞ。



↑ストーリーモードがさらに難しくなる



↑敵だと手強いが、味方なら心強いぞ

ジェットコースターに気をつけろ　わくわくパーティ

比較的移動しやすいマップ。コーヒーカップは誰かが乗るたびに方向が変わるので、行きたい方向を向いているときにデカキノコなどで急いで乗ってしまおう。ジェットコースターはレール上の全員が移動させられるので、もしレール上のスターを誰かが取りそうなときは、ジェットコースターに乗ってジャマをしよう。





↑回転するコーヒーカップ。乗るごとに行き先が変わる

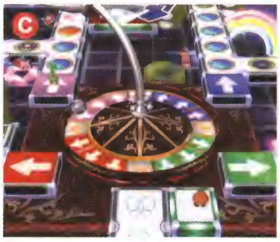


➡?マスに乗ったり、誰かがジェットコースターに乗ると出発！

マップが4分割！ 移動がポイントだ　どきどきパーティ

ルーレットを中心に、マップが4分割されている。ルーレットは20コイン出せば確実にスターの方向へ行けるので、余裕があれば払おう。マップ間を移動するには、クリボーのギャンブル場で負けてスタートに戻されるか、?マスに止まるか、アイテムを使うしかない。スワップどかんを買っておくと、なにかと便利だろう。





↑球の止まった方向へ移動する。コインを払えば☆に止まる確率がアップ！



↑ギャンブル場ではサイコロの多いほうが勝ち。負けるとスタート地点へ

イカダとジャンゴを活用しよう はらはらパーティ

仕掛けが少ない割に広く、移動に苦労するマップだ。左上と右端の山を往復するジャンゴ、川を渡るイカダを利用して、効率よく移動しよう。ゲートの先にスターが出ることがけっこう多いので、チビキノコを1つは持っておきたい。？マスに止まると川が洪水になることがあるが、自分に被害はないのでどんどん止まろう。





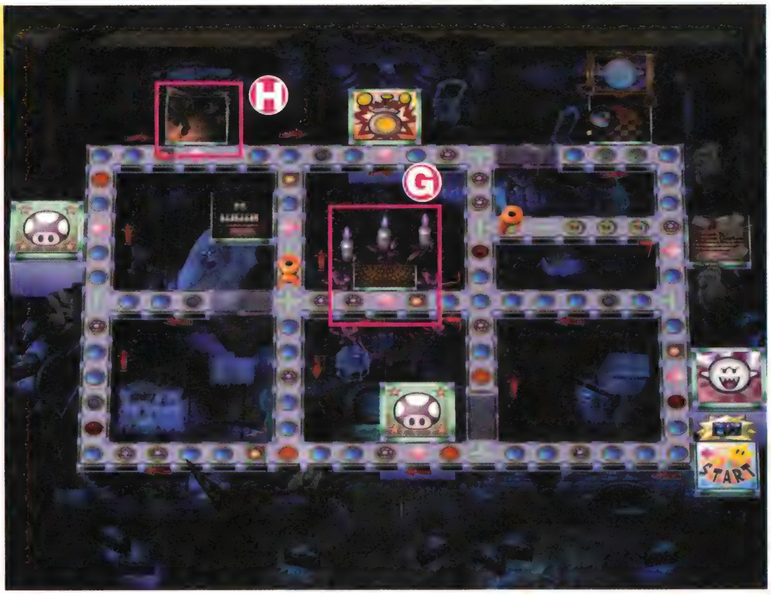
⬆ジャンゴに乗れば、マップの端から端へひとっとび。途中でコインもゲット！

⬇イカダに乗って川の対岸へ。スターを取った直後に使うと便利だ



赤テレサを常にチェック！ ひやひやパーティ

比較的小さなマップ。中央にいる赤テレサは前を誰かが通るたびに現れたり消えたりし、赤テレサがいる間のみ半透明の道が通れるようになる。また赤テレサがいないときにマップ左上の墓場に行くと、ミステリーれっしゃに乗れる。マップの各地にある4つの墓場のどれかに行けるので、都合のいい場所へ一気に移動しよう。





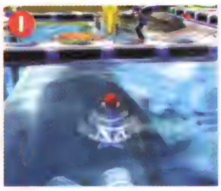


⬆ミステリーれっしゃ。通り道にいる人も強制乗車だ！

⬅赤テレサがいると道が現れ、いないとミステリーれっしゃが走る

？マスをうまく使えば… うきうきパーティ

マップ中央のホテルは、ノコノコのマスを通過するたびに5コインを徴収して大きくなっていき、次に？マスに止まった人が貯まった額のコインを払うしくみ。コインを払いたくないときは、デカキノコで一気に通過しよう。その他の？マスは別の？マスへのワープだ。わざと止まりたい場合は、手前でチビキノコを使おう。



⬅ホテル以外の？マスに止まると、イルカで移動



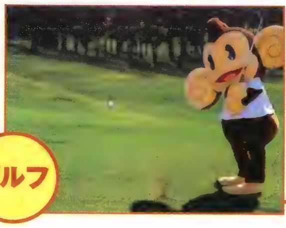


➡ホテルが大きくなってから？マスに止まると、かなりの被害に…

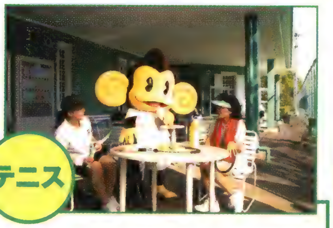
友達に差をつける㊙テクニック

スーパーモンキーボール2™

スーパーモンキーボール2　CMクリップ集


ゴルフ
パターゴルフから本格的なゴルフになってアイアイも大活躍


サッカー
試合後のユニフォーム交換。背景が気になるけれど・・・


テニス
休憩中のアイアイはさわやかな好青年風の表情（同じかな）


ボート
レースとはかけはなれた癒し系の一枚になってます

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	パーティーゲーム
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月21日	メモリーカード	2ブロック以上
価格	5800円		



いよいよ発売となった『モンキー2』。上に紹介したCMもいい感じの仕上がりで、今年の年末を盛り上げてくれること間違いなしの1本。そこで今号から数回にわたって、パーティゲームを中心とした攻略をお届けするよ。

メインゲームのためのおサルコントロールテク&基礎知識

ストーリーモードも加わり、前作から大きくボリュームアップしたメインゲーム。操作方法などは前作と同じだけど、いろんな仕掛けが増えたこともあり、ボールを巧みに操作する腕が必要だ。ここではその基本的なテクニックと、知って役立つ情報を紹介しよう。基本を覚えれば、あらゆる場面で応用できるはずだ。



↑調子に乗りすぎるとこんな結果に・・・

バウンドを抑えるには逆スティック

高いところから落ちたとき、通常だとその反動であらぬ方向へ転がってしまうことがよくある。これを防ぐには、着地の瞬間に一瞬スティックを進行方向とは逆に入れよう。マスターすればミスの回数をかなり減らせる。



↑高いところから落ちても、最小限のバウンドですむのだ



仕掛けを解除できるコースも

ステージセレクトでは難易度はそれほど高くないはずなのに、やけに難しい・・・。そんなときは、マップをじっくりチェック。仕掛けがあるマップは、その仕掛けを解除するスイッチがある場合も。難易度がぐんと下がるぞ。



➡このステージでは、スタート後方にあるスイッチを押すと仕掛けの動きが鈍くなった

コース名からコースの特徴がわかる

英語で表示されるコース名は、それぞれコースの特徴を表している。意味を理解できれば、攻略への糸口となるケースもあるぞ。難易度の高いステージは、力押しだけではなくこういった部分からも情報を得て攻略しよう。



↑HOPPERSは飛び跳ねる巨大な物体が2つ



↑COASTERは超高速のスラロームが!!

最初から遊べるパーティーゲームから選りすぐりの3本を攻略

収録された12本のパーティゲームの中から、今回は最初から遊べるもの3つをピックアップ。どれも前作から大きくバージョンアップしたものだ。

モンキーファイト2

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：やや低め
プレイ時間：1試合1～2分



ライバルをはじき落とせ！

パンチを繰り出してライバルをステージから突き落とすサバイバルアクション。まずは慣性の働いた独特の操作に慣れることが勝利への近道だ。

操作 Rボタンため+Cスティックパンチを活用

パンチはボタンでも出せるが、より高度に戦うならCスティックで出したほうが狙いを定めやすい。向いている方向に関係なく、スティックの方向にパンチを繰り出せるからだ。その際、Rボタンによるパンチを併用すれば、当たったときの威力も強くなる。勝つために覚えておこう。



⬆ためとCスティックは必須テクなのだ

戦術 基本は壁を背にしたポジショニングで

ステージに壁がある場合、なるべくその壁を背にする形で戦うのが基本。ためパンチをくらうと、一撃でふっとんでしまうが、壁があればある程度回避できるからだ。逆にライバルが壁を背にしている場合は、けん制しつつその背後を取るように攻めていこう。

王冠マークのライバルを狙え！



⬅こだわりすぎると逆に危険。臨機応変に

戦術 取ったアイテムで戦い方を変えよう

ゲームに登場するアイテムは3種類。どれも一発逆転の可能性を秘めた強力アイテムなので、大事に使っていこう。アイテムを取ったらあわてずに、的確にライバルを狙うことだ。



⬅パンチが重くなり敵がふっとびやすい。初心者向けの便利アイテムだ



⬅パンチのリーチが長くなるアイテム。遠くからの奇襲を狙うのに最適なアイテムだ



⬅近くのライバルをふっ飛ばしてしまうので、戦いのアクセントとして使用

モンキーターゲット

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：やや高め
プレイ時間：1ラウンド約2分



ジャンプ台から空を滑空し、できるだけ正確に点数分けされたターゲットポイントに着地をする。『2』では、初心者・上級者ともにそれぞれのスタンスで攻められるターゲットも登場。

操作 遠くを狙うなら風向きを読んで

遠くのターゲットを狙う場合、原則は高度が最高点になったところでハネを開くが、向かい風のときは遅めにハネを開いたほうが、抵抗を受けずある程度遠くまで飛べる。どちらにしても、失敗すると0点なので注意したい。



⬅右側の高度ゲージと、左側の風向きに注意を払おう

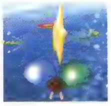
戦術 2つのアイテムを必ず取ろう

『2』では新たなアイテムが追加されており、これをライバルより先に奪うことが、そのまま勝利の条件となる場合が多い。右の2つのアイテム、とくに下のラッキースターは必ず狙っていきたい。



マグネットボール

着地の際バウンドせず止まれる。初心者はぜひ



ラッキースター

着地成功後得点が2倍になるうれしいアイテム

モンキーレース2

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：やや低め
プレイ時間：1コース約3分



CPUを含む最大8匹のおサルで高速デッドヒートが展開。クルマのレースゲームとは一味違うレースゲームだ。ハイスピード、テクニカルなどコースによって走り方を使いわけよう。

操作 ロケットスタートをマスターしよう

スタート時のカウントダウンのときにスティックを下に引き、「ゴー」のタイミングで加速させよう。うまくいけばロケットスタートができる。ただし、入力判定がかなりシビアなので、体でタイミングを覚えよう。



⬅CPUキャラはみなロケットスタート。出遅れるな！

戦術 アイテムよりもダッシュパネルを優先

ダッシュパネルのあるコースでは、アイテムよりもダッシュパネルを優先したコース取りで攻めていこう。アイテムは接近戦で負けているとき有効だが、使いこなすのも難しい。勝っているときは無理をしないこと。



⬅レースを優位に進めているならアイテムに頼ることはない。



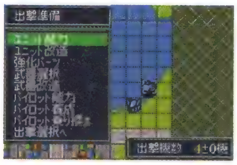
新システムとゲーム序盤の戦術を公開

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION

GBアドバンス	
タイトル	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION
発売元	バンプレスト
発売日	11月22日
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

戦闘を有利に展開できる3つの新システム

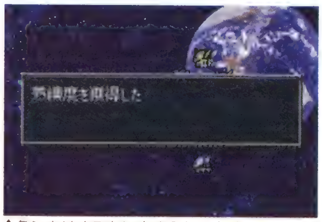
本作ではこれまでの『スパロボA』『〜R』にはなかった新システムが多数盛り込まれている。ここでは、戦闘に特に影響を及ぼす新システムを紹介。効果を憶えて戦闘に勝利していこう。



↑戦闘開始直前でも改造やパイロット乗り換えなどができるようになっている

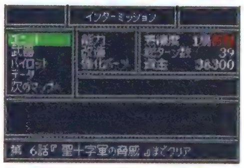
熟練度システムで難易度の調整が可能

熟練度システムとは、各マップごとに設定された、さまざまな条件を満たすことで得られる熟練度の値によってゲームの難易度が「易」「普」「難」の3段階に変化するシステムのこと。また、難易度の変化に伴い、同じマップでも、敵の出現数やクリア条件などが変化するのだ。



↑各シナリオごとに定められた条件を満たすと熟練度を取得することができるのだ

同じシナリオでも難易度に差が出る！



←次のシナリオの難易度はインターミッション画面で確認することが可能となっているのだ



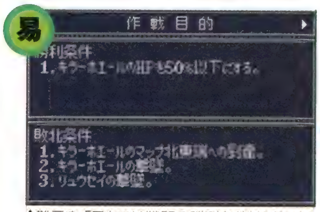
←熟練度をきちんと取得していくと難易度「難」に。難しいが、その分見返りもありそうだ

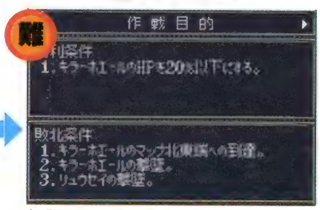




↑難易度「易」の場合は登場する敵ユニットの数が少ない。シリーズ初心者でも安心だ

↑敵の数が難易度「易」に比べると多い。歯ごたえのある戦闘を楽しめるのだ





↑難易度「易」では戦闘の勝利条件は易しめ。比較的簡単に条件をクリアできるだろう

↑「難」では勝利条件も厳しいものになる。よく考えて戦略を練る必要があるのだ

パイロットの性格で気力の増減が変化

パイロットには性格という隠しパラメータがあり、性格の違いによって気力の増減が変化する。これまでのシリーズでは「弱気」や「強気」などの6種類だった性格の種類が、本作では増加。「楽天家」や「努力家」など多くの性格が追加されている。性格によって、気力の上がり方が異なるので、パイロットの性格を見きわめ、気力を上げていくことがポイントとなるのだ。





↑→「楽天家」のエクセレンは攻撃を外したり攻撃を受けると気力がアップするのだ





↑→「努力家」のレフィーナは攻撃を外すと気力が2下がり、攻撃を受けると1上がる

パイロットごとに異なる得意な精神コマンド

これまでのシリーズでは、精神コマンドの消費ポイントにパイロットによる差はなかった。しかし、本作ではパイロットごとに精神コマンドの得意・不得意が存在。同じ精神コマンドでもパイロットによって消費ポイントに差が出るので、各パイロットの消費ポイントは細かくチェックしよう。



↑リュウセイの場合、必中の消費ポイントは15と比較的低いポイントで必中を使用できる



↑ダイテツだと必中の消費ポイントは30。多用できないので使いどころを考えて使おう

2人の主人公が織りなす2つの物語をポイント攻略

ここでは、ゲーム序盤の第8話までのマップを攻略。各マップには、物語をより楽しむ手助けとなるイベントが多数用意されている。戦闘開始前には、発生イベントの項目をチェックしておくと良いだろう。



⬆どちらの主人公で始めてもプロローグは同じ。この後、全く違う物語が展開していくのだ

第8話までのシナリオフローチャート

プロローグ	
リュウセイルート	キョウスケルート
第1話 セカンド・コンタクト	第1話 折れた翼、砕けた爪
第2話 パーソナルトルーパー	第2話 新天地
第3話 訓練	第3話 斬られる前に斬れ
第4話 フィアー・ゲーム	第4話 鋼鉄の孤狼
第5話 南極の惨劇	第5話 天の龍、異界の凰
第6話 聖十字軍の脅威	第6話 白銀の堕天使
第7話 関門海峡を防衛せよ	第7話 北の大地、燃ゆ
第8話 ハガネ発進	第8話 離別、そして
第9話へ	第9話へ

機体によって異なる改造限界に注意

本作では、各機体の各パラメータごとに改造可能な段階の限界が異なる。そのため、これまでのシリーズ以上に各機体ごとの特徴が明確になっている。改造のさいは機体の特徴に合わせた改造を施すように心がけよう。

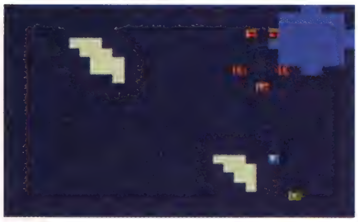


⬆機体やパラメータによって改造限界は全く異なる。機体の特徴を活かした改造を施したい



⬆最初から高い数値のパラメータは改造限界が低いことが多く、少ない資金で最大値にできる

リュウセイルート 第1話「セカンド・コンタクト」

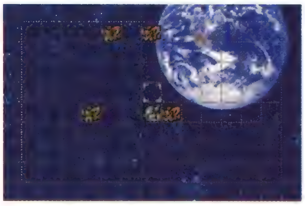


熟練度取得条件
4ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
●戦闘会話－「エルザムVSメギロート」（1回目）（2回目）

敵ユニットをおびき出そう

このマップではエルザムのみが登場。エルザムは能力が高く、クリアは容易。しかし、熟練度を取得したい場合は、武器の射程が1しかないため、条件を満たしにくい。そこで、敵のユニットがこちらに向かって移動するように、敵の射程外へと移動し、敵をおびき出すことが重要となるのだ。


⬆マップ上方の敵がこちらに近づいてくるように、敵の射程ギリギリの場所に移動し反撃する。場所は写真を参考にしよう

キョウスケルート 第1話「折れた翼、砕けた爪」



熟練度取得条件
2ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
●3ターン目味方フェイズを迎えると自動的にマップクリア

精神コマンド集中を使おう

序盤のマップだけに難易度は低く、キョウスケや彼の乗るビルトラプターの性能も高いため有利に戦えるのだが、万全を期するためにも戦闘が始まったら、精神コマンドの集中を使っておこう。これで、敵の攻撃の命中率を非常に低く抑えることができ、さらに楽に戦うことができる。



⬆集中を使用しておけば、敵の攻撃はほとんど避けることができる。安心して戦うことができるのだ

リュウセイルート 第2話「パーソナルトルーパー」



熟練度取得条件
2ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
●戦闘会話－「リュウセイVSメギロート」「カイVSメギロート」
●熟練度が0のとき、1ターン敵フェイズに味方増援登場
●熟練度が1のとき、7ターン敵フェイズに味方増援登場

建物の地形効果を利用しよう

戦闘が始まったら精神コマンド集中を使って左へ移動。新幕張メッセの上に乗り、地形効果を活かすことで敵の攻撃を高確率でかわせ、有利に戦うことができる。なお、途中で現れる味方の増援は敵のHPを削る役として使い、敵を撃墜する役目はリュウセイにやらせるようにしよう。



⬆集中を使い、地形効果も利用しないと敵の攻撃を避けづらいので注意しよう

キョウスケルート 第2話「新天地」



熟練度取得条件
4ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
●エクセレン機が撃墜されるとキョウスケのセリフが発生

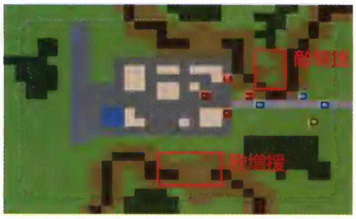
エクセレンの援護を活用しよう

戦闘が始まったら青い屋根の格納庫に乗って、地形効果を利用しながら戦うと良いだろう。なお、熟練度を取得したい場合は、格納庫上から積極的に前線へと出て行く必要がある。その場合はエクセレンを常にキョウスケの隣に配置し、彼女の持つ援護技能を使って戦っていこう。



⬆敵はキョウスケを集中的に狙ってくる。攻撃の回避に失敗しても良いように、援護防御で保険をかけておこう

リュウセイルート 第3話「訓練」



熟練度取得条件
4ターン以内にマップをクリア

発生イベント
- リュウセイ機が戦闘でダメージを受け、生き残っていると会話が発生
- リュウセイ機が撃墜されると自動的にマップクリア
- 3ターン以内に敵を全滅。または、4ターン目味方フェイズに敵増援登場
- 敵増援登場後、4ターン経過すると自動的にマップクリア

リュウセイのHPに注意しよう

このマップはクリア条件を満たすほか、リュウセイが撃墜されてもクリアとなってしまう。経験値や資金などを稼ぐためにもリュウセイの撃墜によるクリアは避けたい。リュウセイは毎ターン集中を使用させ、援護技能を持つアヤをリュウセイの隣に配置して援護防御も行なおう。



↑ツイン・ビームカノンは射程が長い。反撃を受けることなく攻撃が可能だ

キョウスケルート 第3話「斬られる前に斬れ」



熟練度取得条件
タウゼントフェスラーがマップ左端に到着するまでに敵を全滅させる

発生イベント
- 敵を2体以上撃墜。または、3ターン目味方フェイズに味方増援登場
- 敵を全滅。または、タウゼントフェスラーがマップ左端に到着すると敵増援登場

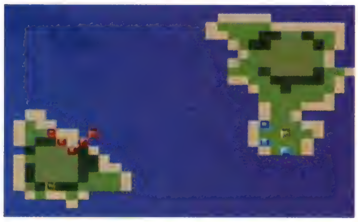
ひらめきで敵の攻撃を避けろ

このマップはブリット1機だけで戦闘が始まる。当然、攻撃もブリットに集中するので、忘れずにひらめきを使っておこう。なお、タウゼントフェスラーは4ターン目の最初にはマップ左端に到達する。熟練度を取得したければ、3ターン目の敵フェイズ終了までに敵を全滅させる必要がある。



↑敵の増援とはゼンガー抜きで戦うことに

リュウセイルート 第4話「フィアー・ゲーム」



熟練度取得条件
テンザンを撃墜する

発生イベント
- 戦闘会話－「リュウセイVSテンザン」(1回目)(2回目)「ライVSテンザン」「アヤVSテンザン」「テンザンVSタウゼントフェスラー」

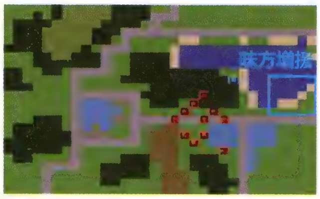
実弾系の武器を装備して出撃

水中にいる状態で戦闘を行なうことになるマップ。水中では、非実体系の剣やビーム系の武器が使用できない。そのため、イングラムのアドバイス通りに実体系や実弾系の武器を忘れずに装備して出撃しよう。なお、テンザン機はそれほどの強敵ではない。援護を活用して戦えば楽に勝てるだろう。



↑アヤの持つ援護技能を使って攻撃すればテンザン機の撃墜は難しくない。撃墜して経験値と資金を稼いでおこう

キョウスケルート 第4話「鋼鉄の孤狼」



熟練度取得条件
5ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
- 3ターン目味方フェイズ、味方増援登場
- 戦闘会話「キョウスケVSテンザン」「エクセレンVSテンザン」「ゼンガーVSテンザン」「ブリットVSテンザン」「マリオンVSテンザン」
- キョウスケがこのマップで5機以上敵を撃墜していると、マップクリア時のセリフが変化

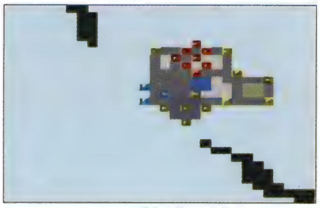
アルトアイゼンをオトリに使う

戦闘開始後タウゼントフェスラーは、味方の増援が登場するポイントに向かって逃げよう。味方増援が登場したら一気に敵を倒していこう。なお、このマップから登場するアルトアイゼンとグルンガスト零式の両機は、装甲値が高いのでオトリやカベ役として使おう。



↑アルトアイゼンの武器は強力。積極的に前線で戦闘をこなし、キョウスケを育てていこう

リュウセイルート 第5話「南極の惨劇」



熟練度取得条件
2ターン以内にメギロートを全滅させる

発生イベント
- 戦闘会話「リュウセイVSシュウ」「ライVSシュウ」「アヤVSシュウ」
- 2ターン以内にメギロートを全滅させるとフーレ撤退
- フーレのHPを70%以下に減らす。または、3ターン目味方フェイズになると敵軍撤退
- フーレ撤退後の次ターン味方フェイズに、マサキ登場

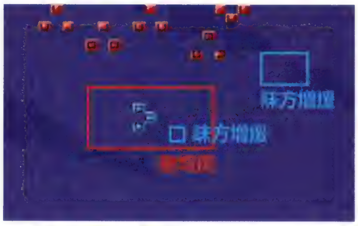
メギロートの全滅を狙おう

このマップは3ターン目の味方フェイズを迎えるか、フーレのHPを70%以下に減らすと敵軍が全て撤退してしまう。そこで、経験値や資金を稼ぐためにも、フーレは無視してメギロートを倒していこう。メギロートを倒す際は、連邦兵の反撃で弱った機体から狙うようにすると楽に倒せるぞ。



↑シュウに攻撃された場合は必ず回避か防御を行うこと。強力な攻撃が直撃したらやられてしまうぞ

キョウスケルート 第5話「天の龍、異界の風」



熟練度取得条件
6ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
- 2ターン目味方フェイズ、味方増援登場
- 敵を5機撃墜後の敵フェイズ。または5ターン目敵フェイズ、敵増援およびマサキ登場

マサキは削り役として使おう

マップ全てが海なので、海向きでないユニットは移動力が低下する。忘れずにスクリューモジュールを装備させよう。また、途中で登場するマサキはマップをクリアするといなくなってしまうので、経験値を稼がせる必要はない。削り役として使って、トドメはそのほかのユニットで行なおう。



↑マサキの攻撃で敵のHPを減らし、ほかのユニットで撃墜していこう

※マップ上に初期配置されている敵ユニットの数は、第1～2話では難易度「普」、第3話以降は難易度「難」のものです。

リュウセイルート　第6話「聖十字軍の脅威」



熟練度取得条件
4ターン以内に敵を全滅させる

発生イベント
- 難易度が「易」のとき、2ターン目味方フェイズ、味方増援登場
- 難易度が「普」「難」のとき、3ターン目味方フェイズ、味方増援登場

味方増援の登場まで耐えろ！

敵軍はF-32シュヴェールトのみでの編成だが、こちらもF-28メッサー3機にゲシュペンストMK-Ⅱ(M)が1～2機と、戦力的に心もとない。そのため、初期配置の場所からあまり動かず味方の増援が登場するのを待とう。味方増援が登場したら一気に攻勢に転じ、敵を倒していくのだ。



⬆味方の増援が登場。これまでは初期配置の場所から動かないようにしよう

キョウスケルート　第6話「白銀の堕天使」



熟練度取得条件
7ターン以内にテンペスト機を撃墜する

発生イベント
- 8ターン目味方フェイズを迎える。または、7ターン以内にテンペスト機を撃墜すると初期配置の敵が全て撤退しミサイルが登場

軍事施設の地形効果を利用しよう

戦闘開始前に移動力の高いF-28メッサーに修理、補給装置を装備させておくと、いざというときに頼りになる。準備が済み、戦闘が始まったら初期配置位置のすぐ上にある軍事施設に陣取って敵を迎撃していこう。なお、初期配置の敵を全滅させると現れるミサイルは撃墜しないように注意！



⬇地形効果を利用して敵の攻撃を避けるのだ

リュウセイルート　第7話「関門海峡を防衛せよ」

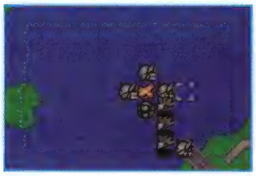


熟練度取得条件
敵増援登場後3ターン以内にテンザン機を撃墜する

発生イベント
- 戦闘会話－「ライVSテンザン」「アヤVSテンザン」「カイVSテンザン」「ジャーダVSテンザン」「ラトゥーニVSテンザン」「ガーネットVSテンザン」「イルムVSテンザン」
- シュベールトを撃墜する。または、3ターン目敵フェイズを迎えると敵増援登場
- テンザン機を撃墜したのがリュウセイならばセリフが変化

キラーホエールの行く手をふさげ！

海中での戦いがメインとなるマップ。ここで登場するキラーホエールは、HPが高い強敵だ。マップ北東端へと到達される前に、周囲を囲んで移動できなくしてしまおう。なお、熟練度を取得したい場合はこちらに向かってくるテンザン機を、援護攻撃を利用して素早く倒してしまおう。



⬅移動できないように周囲を囲んでしまおう

キョウスケルート　第7話「北の大地、燃ゆ」



熟練度取得条件
レオナ機とユーリア機の両機を撃墜する

発生イベント
- ユーリア機が健在の状態でタウゼントフェスラーがマップ北端に到着。または、ユーリア機のHPを30%以下もしくは撃墜した場合、初期配置の敵が全て撤退し、敵増援が登場

タウゼントフェスラーを守れ

戦闘が始まったら、タウゼントフェスラーへ攻撃してくる敵の数を減らすためにも強力な武器を惜しまず使い、積極的に攻めていこう。なお、敵の増援登場後は基地の防衛が勝利条件となるが、敵の地上ユニットは基地に侵入できない。そのため、飛行ユニットから優先的に倒していこう。



⬆タウゼントフェスラーのHPは信頼で回復可能だ

リュウセイルート　第8話「ハガネ発進」



熟練度取得条件
7ターン以内にエルザム機以外の敵を全滅させる

発生イベント
- 戦闘会話－「カイVSエルザム」「イルムVSエルザム」「イングラムVSエルザム」「ラトゥーニーVSエルザム」
- 3ターン目敵フェイズを迎える。または、敵を全滅させると敵増援登場
- 戦闘終了後イングラム機が生存しているとセリフが変化

ハガネ発進口へ急行せよ！

ハガネの発進口に敵が侵入すると敗北してしまうので、まずは発進口を目指してユニットを進軍。発進口の上にユニットを置いて敵が侵入できないようにしよう。準備が済んだら本格的に戦闘開始。熟練度を取得したい場合は、2～3機の精鋭による小部隊をマップ上方へ向かわせよう。



⬅戦闘終了後のイベントで、ついにリュウセイとR-1が登場するが…

キョウスケルート　第8話「離別、そして」



熟練度取得条件
規定ターン以内にテンペスト機またはテンザン機を撃墜する

発生イベント
- 規定ターン以内にテンペスト機、またはテンザン機のHPを規定値以下にする。もしくは撃墜する。または規定ターンの次のターンの味方フェイズを迎えると初期配置の敵が全て撤退し、敵増援が登場
- エルザム機を撤退させる。もしくは撃墜したのが、ゼンガーならばセリフが変化

精神ポイントを温存しよう

このマップでは後半にエルザム率いる敵増援が登場。敵増援登場後は主に海中での戦闘となる。出撃前にスクリューモジュールを忘れずに装備しよう。なお、初期配置の敵との戦闘では援護を活用。精神コマンドに頼らずに戦い、SPを温存し敵増援部隊に備えよう。



⬅増援で登場するキラーホエールからは多額の資金を得られる。キョウスケか、幸運を使ったレフィーナで倒そう

序盤からキングライザー入手までのルートを出現デビルと合わせて紹介

真・女神転生 デビルチルドレン 光の書 闇の書

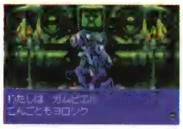
出現デビルもストーリーも異なる「光の書」と「闇の書」。序盤に登場する全てのデビルを仲魔にするための情報を紹介するぞ。

GBアドバンス

タイトル	真・女神転生 デビルチルドレン 光の書/闇の書	ジャンル	RPG
発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

光の書 種族合体を繰り返して高レベルの仲魔を作ろう

「光の書」では、仲魔のステータスアップをすることが難しい。種族合体を繰り返して、早めに高レベルの仲魔を作り出しておけば心強いぞ。



⬅同じ種族同士だと合体ができないので注意。合体でできた仲魔同士をまた合体させれば、早めに高レベルの仲魔が作り出せる

原宿小学校

光の書、闇の書で共通のスタート地点となるのが、ジンたちの通う原宿小学校。積極的に敵デビルと「こうしょう」して、感じをつかんでおこう。強いデビルは出てこないので、交渉失敗で攻撃されてもなんとか耐えれる。



⬅ランドをパートナーにできるのもここだ

出現デビル

ノーム、ピクシー、ラタトスク、ピクシー（黒）

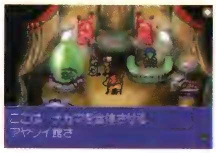
要注意デビル ピクシー



出現率の低い色違いタイプがいる。能力は変わらないが、デビダス完成を目指すなら仲魔にしよう。

ハーミット

旅芸人が集まる村。ここでは帝国軍のデビル、カイムとの戦闘があるので、仲魔の合体やショップでの買いものなどを早めに済ませておこう。



⬇アヤシイ館。合体の手順を説明してくれる



⬆反乱軍の少女、ジュディと初めて出会う

BOSS カイム

まずは手下のイエティと2体のバキエルを相手に闘うことになる。メディアを使うイエティを集中攻撃しよう。カイムは水属性なので、ジオ系の魔法がよく効くぞ。味方全体の防御力を上げるラクカジャが使えるといい。合体の魔法継承で覚えさせよう。

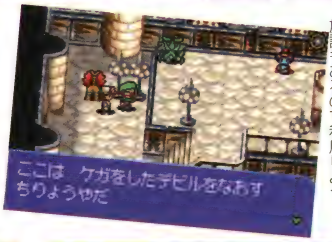


⬆水帝と名乗るだけあって、アクア系の魔法を使いこなす。戦う前にアヤシイ館での合体を忘れずに

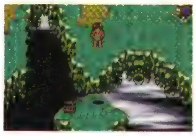

⬅意外と強い手下たち。タルンダで攻撃力を下げるのもいい

時の塔の小部屋～ファンダル平原

時空世界ヴァルハラにやってきたジンたち。まずは「時の塔」からいちばん近い村「ハーミット」を目指そう。ハーミットで初めて種族合体のできる「アヤシイ館」が登場するので、村に着く前にできるだけ多くの仲魔を集めておくと楽になる。



⬅時の塔の小部屋には、回復の施設もあるので利用しよう


➡Rボタンでパートナーの背中に乗れば、谷をジャンプで渡れるぞ

出現デビル

タタリモッケ、ラタトスク、ニスロク、ミズチ

「デビダス」を活用しよう

仲魔と交渉するときに重要なのが「種族」と「属性」。デビル図鑑「デビダス」の検索機能を使えば、まだ仲魔にしていないデビルの情報もある程度判るので便利だぞ。



⬆仲魔にしたデビルならば覚える技や特殊能力なども知ることができる

キリのシツゲン～反乱軍アジト

湿原を抜け反乱軍アジトへ。仲魔を鍛える訓練所などの施設があるほか、全ての仲魔をコールできるキングライザーが入手できる。


⬅視界の悪いキリのシツゲン。多くの種類のデビルが住む



➡反乱軍アジトでは3連続バトルで腕試しを挑まれる

出現デビル

イエティ、カミナリさま、ヒッポウ、ニケー、ユキンコ、マカラ、バキエル

要注意デビル ヒッポウ



タルカジャ、メディアが便利な仲魔。敵として出たら速攻で倒せ。



⬆キングクラスのデビルを呼び出せるキングライザー。同時に3体の仲魔でパーティーが組める

闇の書　パートナーの強化を優先して行おう

「闇の書」では、光の書と比べて全体的に敵が強めだ。合体で強い仲魔を作るのはもちろん、パートナーのレベルを上げることも忘れてはいけない。



←パートナーは仲魔と合体することで経験値を得ることができる。レベルが上がれば、メディアなどの便利な魔法も覚えるぞ

原宿小学校

「闇の書」の主人公、アキラがパートナーと出会う場所。マップ等は「光の書」とほとんど同じだが、出現デビルは異なるので注意しよう。

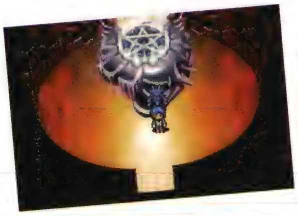


↑ジンたちとはぐれてしまったアキラ。ストーリー展開は「光の書」とはまったく異なる

出現デビル
ピクシー、プチフロスト、かぞえヒツジ、タタリモッケ

魔界ゲート～ヒューイの町

ヒューイでは純血合体、混血合体ができる「アヤシイ研究所」が登場。この先は長い道のりを進むことになるので、仲魔の合体はもちろん、「テンシのツバサ」も忘れずに買っておこう。



←魔界ゲートを通れば、いつでも原宿小学校に戻れるぞ

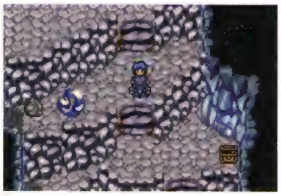


←風の魔界にたどり着いたアキラたち。ここが最初の町だ

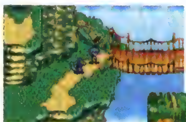
出現デビル
ピクシー、タタリモッケ、アメノウズメ、かぞえヒツジ、キューピッド、ミズチ

風の谷～カイポラの森

様々な地形を通り抜けて、風の王テュポンのもとへ。危なくなったらヒューイに戻ることも必要だ。



←刃のドウクツ。一本道なので迷うことはないだろう

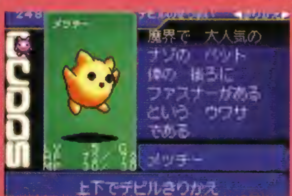


←風の谷。下に行くには回り道をしていかなければならない



➡カイポラの森は迷いやすい。ループする道もある

要注意デビル　メッチー



刃のドウクツにのみ登場。出現率が低く、見逃しやすい。

要注意デビル　ネコマタ



ドウクツに色違いがいる。状態変化攻撃を使うので厄介。

出現デビル
タタリモッケ、キューピッド、ミズチ、ネコマタ、ガルム、メッチー、ネコマタ（黄）、ケルピー

とっぷうのホコラ

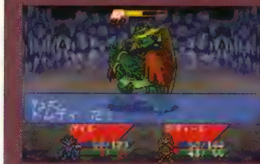
風の魔界の王、テュポンが住むホコラ。勝負に勝ち、時のユガミに関する情報を聞き出そう。周囲に出現するデビルはカイポラの森と同じだ。



↑寝ることが大好きな風の王様。むりやり起こされると暴れだしてしまう

BOSS テュポン

風属性の攻撃を使う。パートナーのレベルを上げて、メディアが使える状態になっていれば全滅の可能性は減る。地属性が弱点。



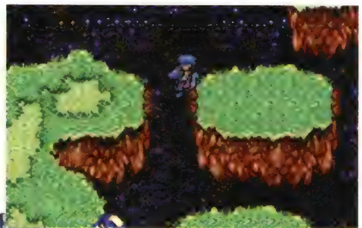
←HPを吸収するドムテイをたまに使ってくる

風の門～セントラルランド

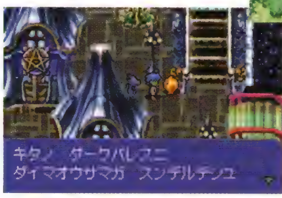
ヒューイの南にある風の門を抜け、魔界最大の町セントラルランドへ向かう。ここには化石合体ができる「アヤシイ博物館」や、ミニゲームができる「カジノ」などの施設があるぞ。お金に余裕があればやってみよう。



↑風の門にある時のユガミを消せば、先に進むことができる



←闇の書のパートナー、ゲイルは横方向のジャンプが得意。一見行き止まりな場所でも進めるぞ

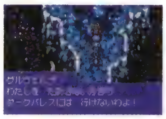


←施設はかなり多い。ゆっくり見て回ろう

出現デビル
インプ、ヒッポウ、セト、ユキンコ、マカラ、モケレ・ムベンベ、トウテツ

ヘイルダム平原～ダークパレス

アキラたちは魔王ルシファーの住むダークパレスへ。中ボスのグルヴェルグは相当強いので、しばらくセントラルランド付近で仲魔の強化に励もう。



←平原の中ほどで突然出現、勝負を挑んでくる。準備を忘れずに

BOSS グルヴェルグ

全体攻撃魔法を使う強敵。HPの高い仲間を作って猛攻に耐えろ。



↑マハ系の魔法に加えディアラマも使う



↑ようやく魔王ルシファーと出会えたアキラ。キングライザーがあれば戦略の幅も広がるぞ

出現デビル
ミディール、ケットシー、ツチグモ、トウテツ、ヌアザ

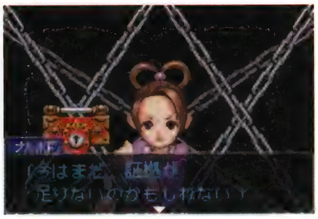
逆転裁判2

ネタバレ注意！困ったときのためのヒント集PART2

GBアドバンス	
タイトル	逆転裁判2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

新システム、サイコ・ロックでお悩みの人へのアドバイス

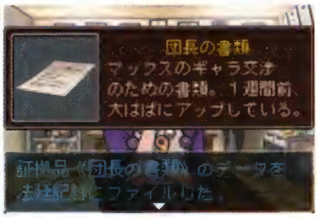
『2』から新たに探偵パートに導入された新システム、サイコ・ロック。前号では最初の簡単なものだけ解説したけど、今回からはロックが2個以上に増え、難易度もアップ。ここでいきなり詰まっている人も多いようなので、そんなときの対処法を教えよう。


↑第2話後半からがサイコ・ロックの本領発揮

行き詰まったら再び聞き込みが鉄則

「サイコ・ロック」は法廷パートと違って、必ずしも証拠が揃っている状態で追い詰められるとは限らない。証拠が揃っていないことをわからずに、ロックをはずすことにこだわり続けると、時間の無駄になるばかりか、心のゲージが減ってしまうので注意が必要だ。ロックの解除には必ずヒントが出てくるはずなので、確信が持てない場合はいったん中止して、改めて行ける場所をチェックすといいだろう。サイコ・ロック時の成歩堂の独り言も重要なヒントとなっている場合があるので、そこを聞き逃さないこと。

聞き込みで新たな物証が



↑一度の挑戦でサイコ・ロックが解けることはまずない。あわてずに証拠探しをすべきだ

移動時の表示が出れば安心


↑移動の際に時刻・場所表示が出るのは、やり残しがなく進んでいる証拠なのだ

人物ファイルも忘れずに

『2』からは人物ファイルも突きつけられるようになっている。サイコ・ロックの解除に使われるケースも多いので、うっかり忘れないようにしたい。通常時でも、見せることで意外な情報を得られることがあるのだ。



↑直接のカギにならなくても、事件の真相に深い関わりのある情報を得ることもある

第2話　再会、そして逆転

霊媒中に殺人の容疑をかけられ、被告人となってしまった真宵。事件の影には、被害者となった病院院長、霧崎の過去と何か関係が…。さらに、綾里家の後継者問題も急浮上。

第二回 探偵パート　倉院の里で再び情報を集めよう

事件のカギを成歩堂がみつけたことで法廷はふりだしに。明日の法廷で無罪を勝ち取るために、ふたたび倉院の里に行って情報を集めよう。ここでは春美ちゃんとのどかの2人のサイコ・ロックを解除しなくてはならない。まずは、春美ちゃんが黒いカギを手に入れた場所から手がかりが…。



↑なんと春美ちゃんに人に言えない秘密が!?


↑被害者の霧崎との関係を隠すのどかだが…



↑焼却炉から「真宵の装束」のかけらを発見！

春美ちゃんが何かを知っている!?

事件があったときのことを隠している春美ちゃん。まずは、春美ちゃんがそのときいたと思われる場所をよく調べよう。真宵ちゃんによれば、春美ちゃんはマリで遊ぶのが大好きらしい。これだけでもかなりのヒントだけど、サイコ・ロックをはずには最後に決め手となる証拠が必要だ。



↑ひび割れたツボには「子供」の文字。妙だな



↑春美ちゃんはマリ遊びがとても好きらしい



↑ツボが割れた証拠はもうすでに持っているはず

のどかがひた隠す過去の真相とは

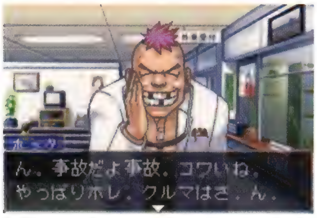
のどかのサイコ・ロックを解くヒントは、堀田クリニックという場所にあるらしい。そこで、のどかが事故にあい入院していたことがわかる。事故を起こした証拠、入院していた証拠を準備できたら、再びのどかにアタックだ。サイコ・ロックを解除できれば、法廷パートに突入する。



姉の事故とは別にもうひとつの事故が…？



のどかを疑うナツミは大きな手がかりを語る



堀田クリニックでは医師から意外な物を入手



ロックを解除されても余裕を見せるのどか

第二回 法廷パート・前編 **真宵は霊が乗り移ったまま逃走した？**

綾里キミ子が新たな証言者として証言台に

最初の証人は、事件後に真宵を介抱していたキミ子。キミ子によれば事件後すぐに、真宵は霊が乗り移った状態で逃げてしまったという。キミ子の計算された証言はつけ入るすきがないので、得られるだけの情報を入手しよう。

証人　綾里キミ子





新たな証人を用意し、自信たっぷりの狩魔を打ち破ることができるのか

のどかの証言のムジュンを突け

のどかは事件後、霊媒で真宵に乗り移った姉が自分に会いにきたと証言。ここでは、ゆさぶりでその後の証言の内容が変わる。ひとつのムジュンをみつけられれば、そこから一気にのどかの証言を切り崩すことができるはず。



「怖くない」という言葉がひっかかる成歩堂。何かがおかしい。そう、あの証拠があれば…

証人　葉中のどか





のどかの証言を見事に切り崩した成歩堂。真相は？

第3話　逆転サーカス

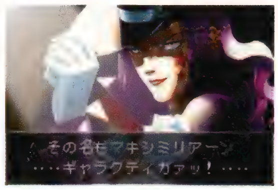
雪の降る夜に起きたサーカスの団長殺し。その疑いはサーカスの看板スター、マックスにかかる。事件の夜に彼を目撃したという証人が現れたのだ



空中浮遊を得意とするゴージャスな魔術師

トラを飼いならす愛くるしい猛獣使い。事件に巻き込まれる

ちょっとおかしなギャグが好きなピエロ



サーカスのヒーロー、マックスの登場シーン

第一回 探偵パート **サーカスの団長の殺人事件が発生**

サーカスのスター、マックスに容疑が

タチミ・サーカスの団長が殺される事件が発生した。容疑者はサーカスの花形スター、マックス。真宵も大ファンの売れっ子マジシャンなのだ。最初は逮捕されたことを認めないマックスだったが、成歩堂の持つある物を見せれば態度を改めるはず。マックスの疑いを晴らすため、まずはサーカス団員の聞き込みから始めよう。イトノコ刑事から事情を聞こう。



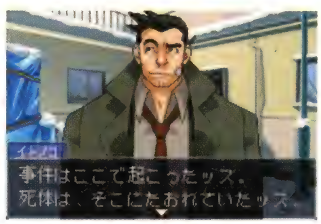
「ゴージャス！」がログセなのか、逮捕されてもニヒルに決めるマックス



しかし、マックスの心には3重のサイコ・ロックがかかっていたのだ



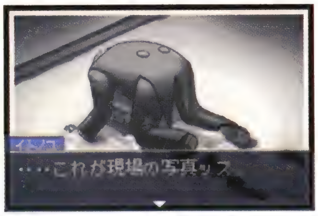
ある物を見せると態度が一変し、疑いを晴らしてくれるように頼み込まれる



まずは事件現場近辺の聞き込みから。おなじみのイトノコ刑事から話を聞こう

団長の娘、猛獣使いミリカ

サーカスの宿舎前広場では、イトノコ刑事から事件現場の写真と、現場に残されていたシルクハットを入手できる。さらに、事件の目撃者までいることが判明。またサーカス内では団長の娘のミリカに出会う。父のことをいろいろと聞いてみるが、なぜかあっさりとした反応のミリカだが…。



↑事件の現場写真にはなぜか犯人の足跡がない!?



↑父の死をあっけらかんと話すミリカ

マックスのサイコ・ロックを解除

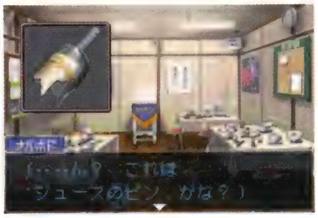
団長の部屋からいくつかの証拠品を入手した2人は、腹話術師のベンと、事件の目撃者トミーと出会う。2人ともマックスをよく思っていないようだったが、事件の日の朝、マックスがベンを殴ったという話を聞く。証拠品をそろえて留置所のマックスに会い、サイコ・ロックを解除しよう。



↑つまらないギャグを言うトミーが目撃者。マックスに関する話を聞こう



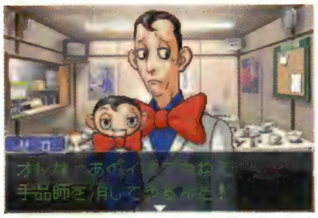
↑食堂で見つけた、割れたビン。マックスがベンをなぐったことと関係が？



↑マックスのサイコ・ロックをすべて解くには3つの証拠がいる

人形のリロがミリカにプロポーズ？

マックスのサイコ・ロックを解除すると、マックスが仲の悪かった腹話術師、ベンの人形を隠していたと聞かされる。さっそく入手して持ち主のベンに返すと、いきなりベンが豹変。事件の夜のマックスの目撃者として名乗りを挙げた。どうやら2人はミリカをめぐる恋敵のようなのだ。



↑それまで無口だった腹話術師ベンが、人形のリロの口を借りて大変身!?

指輪と言えば、やっぱり…



➡サルのルーサーが集めたものの中にあった指輪。何かに使えるのだろうか

第一回 法廷パート・前編 マックスの無実を証明できるか？

まずはイトノコ刑事が現場の状況と死因を証言。ウソをついているわけではないので、とにかくゆさぶりをかけて、あらゆる情報を得ておこう。ポイントとなるのは、凶器となった平たい鈍器がみつからないことと、被害者が覆いかぶさっていた木箱。とくに木箱は重要なので、すべての情報を聞き漏らしのないように。

証人 イトノコ刑事



↑被害者が覆いかぶさっていた木箱とは？

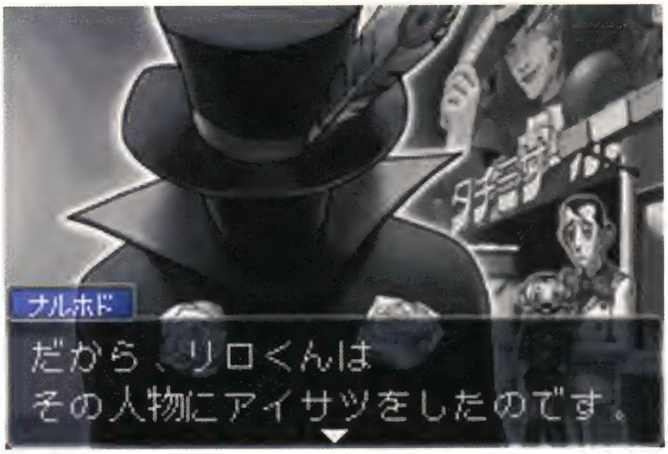
リロ（腹話術師ベン）が見たのは誰？

最初の証人のリロ（ベン）は、事件の夜にマックスを見たと証言する。リロの証言は大きく分けて3段階ある。ポイントは、通ったのが本当にマックスだったかどうか。通りがかったマックスにあいさつをしたというリロだが、仲が悪かったはずの2人があいさつをかわすとは思えない。すると、リロが見たという人影は？

証人 ベン

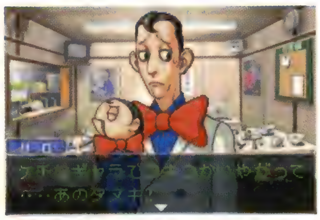


↑事件の当夜にマックスを見たと証言



次々と晴らされるマックスの容疑 すると真犯人は、一体…!?









学校法人ニンドリ学園

寒い夜はニンドリャー鍋であったまろう♪

テレビの通信販売で売ってる、空気入れるベッドが猛烈に欲しくて、今通販で買っちゃいました。なぜってそれは編集部で寝るときに便利だから（笑）。冬はねー、床で寝ると体が冷えるんですよマジで。（担当=床寝りチャンピオンかややん）

●トイフェスタで美鈴さんと一緒にいた、赤いシャツの人は誰だったんですか？ あと、池袋で桜井さんらしき人が微妙に迷っているのを発見。『スマブラDX』大会会場に同じ人がいたのでやはり桜井さんでした。ちょっとウケました。

【神奈川県／ADOさん】

——赤いシャツの人は、きっとケイ大佐です。美鈴さんの担当やってますので。まんがにも出てきてるでしょ？　桜井さんは池袋で迷ってましたか。しかも微妙に。まあ、あそこ出口を間違えると混乱しやすいっすよ（イケブクラーかややん談）。

●『ポケモン』『フォックス』『カービィ』に『マリパ』、『FFCC』にニンドリも…。欲しいもの多すぎて金ないよ！

【兵庫県／都論ぽーんさん】

——きっと年末は、どれを買ってどれをあきらめるか、究極の選択をする人が続出することでしょう。私は大人なので全部買いますけども（モロ生活費に影響するんだが…）、遊ぶ時間がないとゆー、おあずけ犬状態になる予定（泣）。

●やってみたいなあんなこと。寝ながらゲーム。

【北海道／どんけつさん】

——って、寝たらゲームできないじゃん！と当たり前なツッコミですまん（笑）。『PSO』をオンラインで遊んでいるときに寝るのは他人の迷惑なのでやめましょう。酔っぱらってのプレイはもっといけませんっ（自暴自棄…）。

●スタフォコミック…。私2つ持ってるんで、持ってない人にあげてください…。

【北海道／神崎陽さん】

——で、コミックを1冊送ってくれました。気を使わせてすまん。本当にありがとう。ご厚意に甘えてこれをゲットできなかった人にプレゼントします。下の住所「神崎さんありがとう！」係までどうぞ。



（北海道／ロードさん）点描お疲れさま！　弟さんとかが受験なんですね。もーそろそろ追い込みですが、がんばれ！



（千葉県／日向宗助さん）しばらくぶり～。って大丈夫？ ムリに投稿することはないけどムリに投稿しないのは体に悪いぞ

今号の目標

『風タク』をキムタクと対立させてみる

【福島県／七部ちるどさん】



教えて！ニンドリさん 編集部の質問箱

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question 徹夜のオキテ

編集部のみなさんは、「眠い。しかし仕事がある。夜おそい」という状況に陥ったとしたら、どうやって切り抜けますか？

【新潟県／ウエオンカスさん】

A ってゆーか寝ます。ムリして手を動かして仕事をしてても逆に遅くなるだけなので。書いた覚えのない文字を打ってたら末期症状です（笑）。寝ましょう。1時間でも寝られる時間を確保して、寝るようにしましょう。だから、たとえば受験勉強も同じで、ムリして徹夜しても全然身に付きませんですハイ。というわけで、私これから寝ます。25時間くらい起きてます。目血走りまくり。4時間後に起きる予定です。おやすみなさーい。

Question マザーCMソング

私『MOTHER2』のCMを見たことないんです。どんな感じのCMだったんでしょうか？

【埼玉県／海馬鳴波さん】

A おはよう。木村拓也さんが弟役の子と競演したCMですね。いくつかバリエーションがあるんですが、一番有名なのが「まーざーつ～～～まーざつ～～」とみんなで唄うバージョンでしょう。喫茶店（？）で会話している兄弟が唄うと、周りのお客さんもみんなで唄い出す、って感じだったかと思います。ちなみにメロディを『どうぶつの森』の村メロにしてみました。本当は2段目へ行くまでの間がもっと長いですが、音程はこんな感じ。

ソーラーミーーー

レーミドーーーー

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

逆バック転裁判2

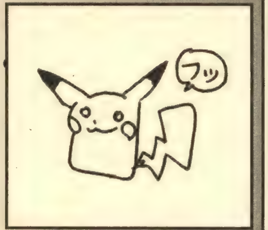
【E-mail／みゆっきーさん】

まあ、ある意味直訳といえないことはないかもしれません…。笑。

今週の日直さん

名前：イヤミピカチュ
職業：イヤミを言う（オモチャデス）。
特徴：ハナで笑う。

【静岡県／Kと名乗る者さん】



正夢、アホ夢、私のドリーム

●38.5度の熱があったとき、僕は寝言で「リザードン！リザードン！」とうなされていたらしい。それを聞いてちょっと恥ずかしかったが少し嬉しかった。

【滋賀県／キツネ副班長さん】

●夢の中で数学の中間テストを受けたとき、答えが64ばかり。英語の問題用紙では、いやに「Link」という単語が…。期末はどうなるのかしら…。

【E-mail／白銀つばささん】

●ハッケミイさんが突如失踪したので、変わりにDr.リンこと明鈴が占い屋を務めることに。押し寄せる相談客で連日にぎわうのに対し、なぜかぺりみだけは「チッ！」と舌打ちして悔しがった。まさかあんたの仕業!?

【埼玉県／ルイタロGCさん】

●サオヘンさんが超ゴーカな社長イス（編集長イス？）に座って五目そばを食べてた。さすが私の師匠様！【茨城県／ぶちりんごさん】

●『MOTHER2』を遊んでいたらテレビからジェフが出てきて、メガネを置いて画面に戻っていった。そのメガネは、名探偵コナンの追跡メガネみたいだった。

【茨城県／ぶちりんごさん】

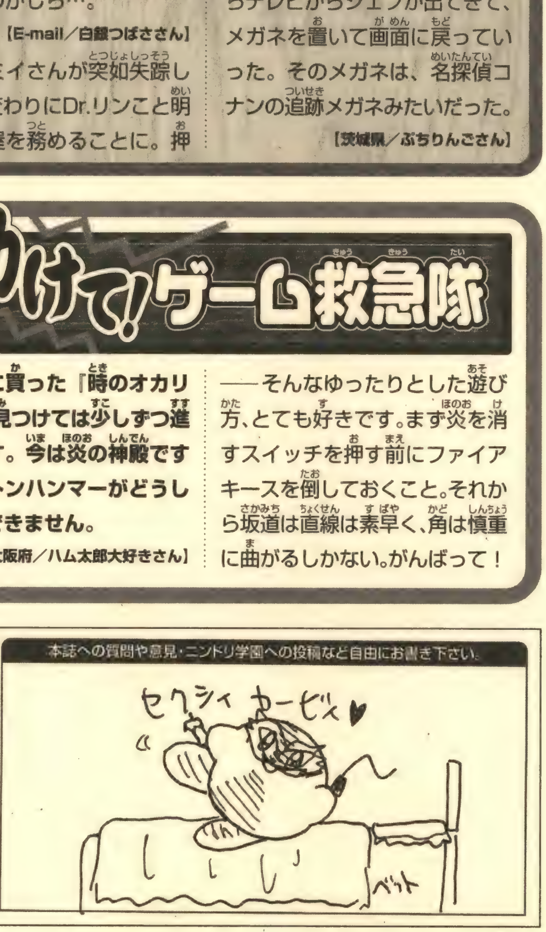
助けて！ゲーム救急隊

●発売日に買った『時のオカリナ』、暇を見つけては少しずつ進めています。今は炎の神殿ですが、メガトンハンマーがどうしても入手できません。

【大阪府／ハム太郎大好きさん】

──そんなゆったりとした遊び方、とても好きです。まず炎を消すスイッチを押す前にファイアキースを倒しておくこと。それから坂道は直線は素早く、角は慎重に曲がるしかない。がんばって！

一発！芸達者!!



セクシーっつーか女王様って感じが…。やはりアミタイツ履いてるんでしょーか（汗）

（神奈川県／ADOさん）

オラが村のお宝自慢

Treasure No.32

ピノキオの出身地にフォックスが…？



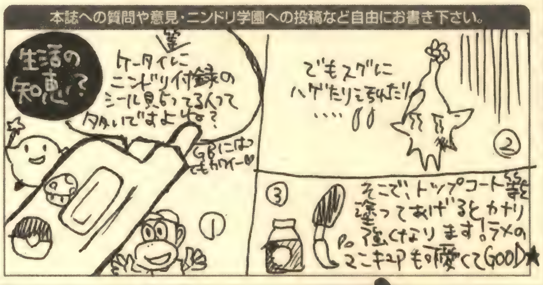
イタリアへ旅行に行ったときの1枚。ちなみにガイドさんはもちろんマリオ（笑）。「スーパーマリオと同じデース」と自己紹介してました。

【東京都／日下部さん】

──わははは。隣の人形にツッコんでるよーに見えるのがナイス！　あやつり人形同士で漫才でもするんでしょうか（笑）。

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（GCリンクに似てる猫、とかね）も大歓迎ですよー。

一発！芸達者!!



某食卓なら鐘鳴らしまくり！なネタですね。トップコートはお母さんに聞いてみてね

（大阪府／コルティケプスさん）

クイズ ニンドレア

●『FE 紋章の謎』で、マルスはどこに亡命した？
Aオスティア
B石焼きフライパン帝国
C日本大使館　**D**ドカポン王国

【北海道／なすびーNNさん】

●『どうぶつの森』で、リセットを押すと出てくるキャラは？
Aチョロプー　**B**ディグダ
CMr.EAD　**D**ロケットさん

【新潟県／マリホーさん】

●大切なGCが親に隠されてしまった！　さてどこにある？
Aニンドリ学園
Bジャブジャブ様のお腹
Cブルガリア　**D**ゴミ置き場（泣）

【茨城県／ちぇにさん】

●実際、一番人気なのは誰でしょう？
Aルイージ　**B**チンクル
Cスリッピー　**D**サオヘン

【大阪府／ランバルティさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ちょっと気になる、こんなコト

●『逆転裁判』の成歩堂龍一は、髪型をセットするのにどれくらい時間がかかるのかな…。
【東京都／T.C.A.1号さん】

●「ロード・オブ・ザ・リング」に出てくるエルフの魔女がゼルダ姫にそっくり！
【群馬県／兎月夢見さん】

●GCの側面の穴の数、それぞれ64コずつあるんですね。さすが任天堂、芸が細かい！
【千葉県／なつきさん】

●酒井省吾さん（『スマブラDX』作曲者）と戸田昭吾さん（「めざせポケモンマスター」などの作詞者）の区別がつきませんでした。ドーン。
【千葉県／緑山田さん】

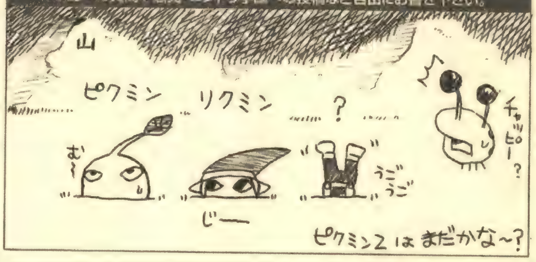
●『FE』の曲を聞きながらタコヤキを作ると、なぜか美味く出来上がる。
【京都府／赤拳楽さん】

●『ポケモン ルビー・サファイア』のアクア団が、囚人に見えてしまうのですが…。
【長野県／どせいさんのリボンさん】

●「すすめ！天任家族」のかあさんって、ピーチ姫がモデルですか？
【茨城県／星のカービィ☆さん】

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



抜く前にジ～っと見つめられるのって…。無視しても目線で追っかけられたり…(怖)
（徳島県／運パンさん）

シリーズダジャレドリーム

飼育係でシークがっかり
［兵庫県／三村家さん］

そりゃ、お姫様が飼育係やったらガックリくるわな（笑）。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
罰ゲームでコスプレ。チンクルとオヤマー博士どっちをやる?

・チンクル・

●ってゆーかヤル気マンマン。
【大阪府／ちょも丸さん】

●オヤマー博士よりかわいい。
【東京都／ルイージラブさん】

●オヤマー語は喋れません。
【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●ムフフ、ちょっと着てみたい…（笑）。
【栃木県／ナオちんさん】

●「くるり～んパ！」の決めゼリフで決まり！
【滋賀県／コリンクさん】

・オヤマー・

●むしろやりたい！
【宮城県／ラナ犬さん】

●まだマシだから。
【北海道／ヨタメシさん】

●だってチンクルじゃあ全身タイツじゃん！
【静岡県／EBIっちさん他いっぱい】

●チンクルは顔が…。
【神奈川県／MOTHERさん】

●あのメガネは俺に似合いそうだから。
【福岡県／Sophoneさん】

・番外・

●どっちもイヤ。テレサがいいな（透明だし…）。
【愛知県／マリオ子さん】

●どっちもしたい! この2人にブリックロードが加われば…。
【大阪府／バタモンさん】

―というわけで、今回は「しかたなく」選ぶという、ちょっと変わったテーマでした。…なのに、「こっちをやりたい！」ってな投稿が多かったのにビックリ…。みんな好きなのね。ではでは、次々回のテーマはコチラです…

京都生まれの有名人といえば、宮本さんとマリオどっち?
Vol.82→12/6締め切り　（石川県／井上かおるさんからのリクエスト）

です。タマゴとニワトリどっちが先？みたいな質問ですが、あえて選ぶなら？

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●ネコ目のアイツが待ちきれない！と騒いでいたら、小6の息子に「待ってろ」と冷たく一言。そんな息子は受験生です。
【神奈川県／みょみょ～んさん】

●受験生のみなさま。私も中学生の子供を持つ親ですが、ゲームが大好きなので「ゲームをするな」と言うのはツライ。でも勉強してもらわなくては困るのです。なんとかメリハリをつけて、ゲームと勉強、両方とも頑張ってください。
【神奈川県／猫屋敷さん】

●『スマデラ』を見た父の一言。「お、『スマッシュデラバーズ』だな!?」
【北海道／チェリ～♪さん】

●うちの祖母は、ピカチュウのことを「ポケチュウ」といいます。何度も言ってます。
【大阪府／ランバルディさん】

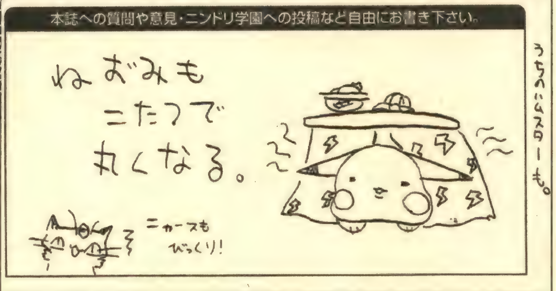
●子供が産まれました。これからは、一緒にニンドリを読みたいと思います。
【岐阜県／初めてのママさん】

●「しんえいたい」に親子で投稿しています。でも、娘は3回も載せてもらったのにひきかえ私は1回…。いつも娘に「お母さん頑張ってね」と言われてます。
【茨城県／中沢由紀子さん】

●私の母は、毎日「ポケットピカチュウ」を2コつけています。
【大阪府／コルディケプスさん】

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



ってゆーか、リアルにハムスターもそうなの!? なんか足で蹴っちゃいそうです…。
（東京都／鈴木智子さん）

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ころ、21日発売号がその月の7日ころです。だいぶアバウトだけどね。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

最近ずっとお休みしていた「意見のある人！」コーナーを、こちらと統合することにしました。学園は短い投稿、こちらは長文の投稿という割り振りでスッキリしよう、という魂胆です。というわけで、ゲームソフト＆その周辺に関する投稿はこちらへどうぞ！

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

GBA でじこミュニケーション

ハードボイルド萌えゲー

【新潟県／山崎裕基さん】

ヤッタ！　当初の予定より1年半遅れて『でじこミュニケーション』がようやく発売されました。相当な紆余曲折があったようですが、僕たちは無知な素人ですので気にせず遊べるのが嬉しいところです。で、遊んでみた感想ですが、最高。オタクじゃない人にも遊んでほしいほどの内容です。

経営SLGと銘打ってある本作ですが、とっつきにくさはなく、SLGというよりはパズル的な思考で楽しむことができます。情報管理のしやすさは今まで遊んだGBAのSLGで一番（『信長』『三国志』『マイネリーベ』しかやってないけど）。とにかく遊びやすいです。また、お店の評判が上がる仕組みになっていて、ゲームとしてもキチンと練り込まれています。そしてもっとも優れているのがテンポの良さ。何10人ものキャラと（たぶん）複雑な内部計算を高速で処理する様は圧巻。コミュニケーションについてですが、これはプレイヤーが入力した単語を使って、キャラクターが支離滅裂な会話をする例のアレです。会話パターンも記憶容量も豊富で、ゲーム中に自然と会話イベントに入るので、リプレイ性を高めています。

なんか誉めてばっかりですが、ケチをつけるところを探しても見つからないんですよ。まさしくプロのゲーム屋の仕事といえる作品。『逆転裁判』に並ぶ、「GBA所持者は遊ぶのが義務」ゲームですので買いましょう。

ETC テレビCMのこと

ゲームのCMの流し方

【福岡県／葉月忍さん】

私はゲームが大好きです。暇さえあればゲームをしているような人間です。ゲームができれば幸せ！　でも、いくら大好きでも全部が好きというわけではありません。血の流れるものや、とにかくグロテスクなものは苦手を通り越して大嫌いです。鳥肌がたってしまい、ひどい時は腰を抜かしたこともあります。

これは人それぞれ、好みの問題ですから、「怖いゲームを作るな！」とは言いません。同じゲームですし、プレイヤーが楽しめればいいと思います。しかし、映画にしてもそうですが、怖いゲームのCMをテレビで流すのには反対です。流せば宣伝になりますから売り上げが上がることは分かります。しかし、私のように怖いものが苦手な人や、小さな子供たちにとって、否応なしに見せられるグロテスクな表現を含むCMは、大変な苦痛を与えます。

ですから、ゲームのCMを流す方々には、少し考えて頂きたいのです。利益のことばかり考えずに、すべての視聴者の気持ちも考えていただけないでしょうか。ゲームのクオリティが高くなればなるほど、私たちの恐怖は増します。いずれは誰かがストップをかけなければならないのではないでしょうか。

一えっとえっと、具体的にどのCMが怖いのかは不明なのですが、例えば『バイオハザード』『エターナルダークネス』の場合、ゲームに登場するグロテスクな怪物は一切画面に出さないよう、気を配って制作されています。だから、何も考えないで流しているわけではないんですよ。ただ、あの暗い雰囲気や驚いている人の表情を見て、怖すぎると感じる視聴者がいないとも言えないわけで…。難しい問題です。

一言インプレッション

●「『スマブラDX』のカービィ（白黒カラー）は幸が薄そう」と友人が言っていた。確かに。

【愛知県／水崎ありあさん】

●『PSO』をプレイ！…が、操作が分からずいつのまにか武器とマグを置いてニンドリ拳になっていた…。【愛知県／ヒノ嵐さん】

●名前が拓人なので、今度のゼルダのタイトルはビックリした。もう他人とは思えません。

【山梨県／MGイングラムさん】

●『エターナルダークネス』でいきなり「コントローラが差さってない」の表示。慌てて直そうとしたら幻覚だった。だまされた…。【鳥取県／ニャニャQさん】

●久しぶりに『どうぶつの森』でマツタケ狩りに行くと、時間帯が違っていて草刈りになってしまった。【兵庫県／藤田知佳さん】

●『ポケモンルビー・サファイア』のミズゴロウを初めて見たとき、鼻の部分が口だと思った。

【神奈川県／岬はなびさん】

●『バイオハザード』を遊んでいるとき、ふと後ろにゾンビがいるようで、リアルに振り向いてしまう自分がなさけない…。

【E-mail／Baronさん】

川柳インプレッション

『ファイアーエムブレム 封印の剣』

●なぜ馬が なぜ竜もかと 城の中

室内マップって昔は馬から降りないとダメだったのに今ではバンバン入れるので…。ベルサイユ宮殿で馬乗ってるようなもんだし。

【神奈川県／ヤユ代さん】

『星のカービィ』

●カービィよ お前の乗り物 ワープスター

間違ってもスタフィーには乗るなよ。

【愛知県／メタルルイージさん】

家庭の事情

●増すソフト 反比例して 減るオカズ

ゲームラッシュで家計は火の車。しかし子供達は文句も言わず、不満をもらすのはゲームをしない主人のみ。

【神奈川県／猫屋敷さん】

シリーズダジャレドリーム

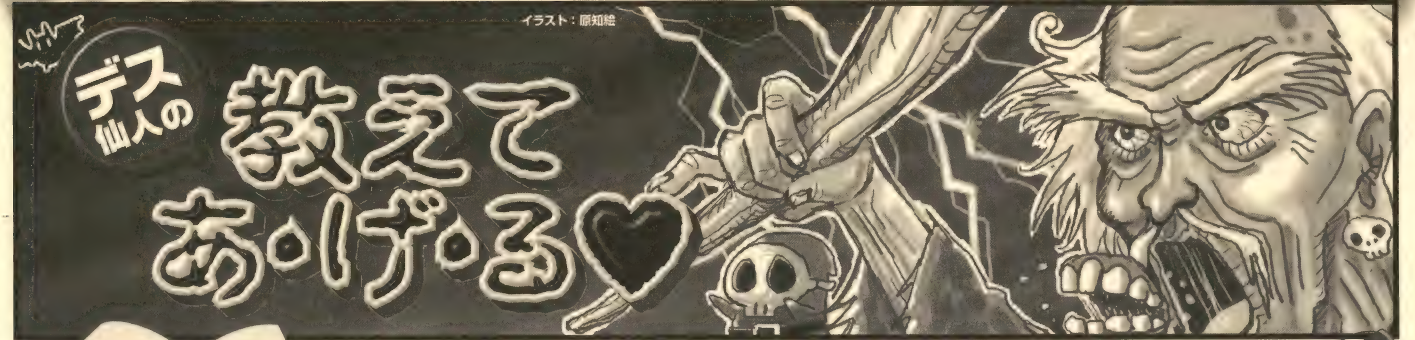
スターフォックス早弁じゃー!!（アドベンチャー）

【広島県／サンぐらすさん】

フォックスの学生時代が思い浮かばれますね。しみじみ（？）というわけで、次号の発売日までダジャレ王サマとして崇めますです～

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



第31講 仙人かつらが取れるの巻

78号で見出しに悩むと書いたのを受けて、今回の見出しを岡山県の広井聡くんが考えてくれました。わしがカツラ星人とは知らんかったです。で、ディスク特集。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q 光ディスクとCD-ROMはどこが違うんですか？
（静岡県／マリオ2号）

光ディスクとは、レーザー光を使って情報を読んだり書いたりするディスクのことじゃ。CD-ROMもレーザーを利用するので、光ディスクの一種。DVDもGCのソフトも、みんな光ディスクじゃよ。

余談になるが、日本で最初に登場した光ディスクは、わしの記憶が正しければ映像用のレーザーディスクじゃろう。「レーザーディスク」って名前はそのまんまじゃな。その直後くらいに音楽用のCDが登場、その後、さまざまな規格が登場して音楽や映像以外のデータ記録にも利用されるようになり、現在に至るというわけじゃ。

Q 不織布の袋などにCDを入れると傷がつくと聞いたのですが、GCのソフトをしまっても大丈夫ですか？ （愛知県／少女少年）

「わし、ゲームソフトは不織布を使ったCDファイルにしまってます。かさばるパッケージはダンボール箱に入れて物置に、ってな具合じゃ。それで傷はついておらんの大丈夫じゃ、と言い切ってよいと思うが、傷がつくこともある(どっちじゃ)。CDもGCのソフトもポリカーボネイト製なので、同じモノだと考えてよい。不織布の材料は、ポリエチレン、ポリエステル、ポリプロピレン、ナイロンなどといろいろあって、ナイロンが一番やわらかいとも言われておるが、どれでも記録面に強く押し付けてこすったりすれば細かい傷がつくこともある。これは不織布だから傷がついたというのではなく、保管の仕方の問題ということじゃな。ペラペラの不織布袋に入れてカバンに突っ込んだりすれば、何かの弾みで傷がつくこともあるじゃろ。ファイル型になっているCDケースなどなら、自然と正しい保管の仕方になるので問題ないと思うぞ。

Q GCとPS2のディスク容量は3倍くらい違うのに、どうして同じ内容のゲームが作れるのですか？
（滋賀県／ワリオの自転車こぎ）
GCのディスクと64のカセットの容量は、どれほどの差があるのでしょうか？（大阪府／夢人）

ちと違う質問じゃがまとめてしまうぞ。容量じゃが、GCが1.5GB、PS2のDVD-ROMが4.7GB(片面一層の場合)となっておる。PS2のゲームが容量の4.7GBを全て使い切ってるかというと、そんなこたぁない。GCでも1.5GBを使い切ってるゲームはほとんど無いじゃろう。当時大容量と言われたN64『ゼルダの伝説時のオカリナ』は256MbitのROMじゃったな。単位をバイトに直すと32MBでしかない。それを考えると1.5GB(=1500MB)ってのは『時のオカリナ』50本分というとてつもない容量なわけじゃ。

ゲームで容量を食うのは、なんといってもムービーやグラフィックのデータじゃ。容量にモノを言わせてこの2つでよっぽどのコトをやらん限り、ハードの性能が似たり寄ったりな現在、同じゲームを作るのはそう難しいことではないじゃろう。

はみだしデス仙人

Q ディスクシステムは今も直してくれるの？（北海道／北の三天堂）

A 任天堂に部品が残ってれば直してくれるぞ。ベルトのヘタりなら、送料税込で1785円じゃそうです

デス仙人の人生の花園（仮）

●恋をしました。どう接すれば恋人になれますか。（福岡県／ゆーぴんや）

ケースバイケースじゃから、一般論では語れんのう。告白しちゃえばあ？（無責任）「した後悔」と「しない後悔」、ホントに後で悔やむのは「しない後悔」のほうじゃ。同じ後悔なら、告白して後悔するとええぞ。うまくいくかもしれんし。

●全てに対して関心がありません。（愛知県／GAN）

誰にでもそういう時期ってあるかもな。わしも18の時にそんな状態になって、1年以上フラフラした。でもGANさんもゲーム好きじゃし、こうしてニンドリを買ってハガキ書いたりはしてるじゃん。ま、何もせずに、きっかけがやってくるのを待つのも1つの方法じゃろう。変に頑張ったり悩んだりしないのが一番じゃ。気になること、楽しいことって、ある日突然見つかったりするよ。

●ニンテンドーブックのDVDが見たいので、P○2を買おうと思います。だめすか？（埼玉県／カエルルル）

PS2か？ いいよ。むしろオススメするぞ。ゲームが好きならなんでも遊ぶとええ。面白いゲームにハードもクソもないからのう。

●鮭とサーモンの違いって何ですか。
（宮崎県／ひーくん）

なんとかソース添えとかムニエルとか、スネ夫ぎみな料理に使うのがサーモンじゃな。塩焼きは鮭。

●毎日お手伝いをしたらニンドリ1冊分おこづかいを値上げしてくれました。（岡山県／木山竜太郎）

よかったな。シリーズ完結。

●今までに一番マズかった食べ物は何ですか。「えんたつアチャコ」って何ですか。（千葉県／緑山田）

缶詰めのアスパラガス。白くてブニュっとしてるヤツ。アレだけは死ぬまで二度と食わぬ決心じゃ。横山エンタツと花菱アチャコによる漫才コンビ。大正～昭和初期に活躍。

●仙人のお母さんは。
（新潟県／ルイージののうみそ）

終わるなよ。何座ですかって質問ならしし座じゃ。わしはうお座。

●引退お疲れ様。（愛知県／真淳）

キミのせいで連載終了な。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

★特別企画

GCって子供向けなの?

複数のゲーム機を比べたとき、必ず出る意見が「GCは子供向け」ということ。…って、本当にそうなの? みんなはどう思ってるの? というわけで、今回の特別企画では、いろんな意見をもらいました。

楽しく生きよう!

【東京都/ツンドラ美人さん】

任天堂に限らず、ゲームって完全に感性とか趣味、好みで選ぶもので、年齢って関係ないと思います。民話、童話、ハリーポッター…。大人でもファンタジーは十分楽しめるし、作るのはたいてい大人なんだから、みんな楽しめないなんて心に響かないし残りにくい! イギリス人は大人もどこかに子供の心を持っている、とトールキン(指輪物語の)が言ったという話を聞いたことがありますが、仮に子供向けだったとしても大人の高尚な趣味になり得るのではないでしょうか? 確かにチンクルを初めて見たとき「なにこの気持ち悪い人…?」と否定的でしたが、ちゃんと仕事もしてるし(地図書き)、人柄を知ったりしていくうちに、むしろ気に入っていきました。大勢から言われるイメージとかって、社会の押しつけだったりして、そう思いこむこともあるかもしれない。でも、対抗することで社会が変わっていくこともあるんじゃないかなぁ、と思います。ってゆーか知らないクセにレッテル貼らないでって感じ。

大人のような子供の話

【京都府/森元康夫さん】

私は、ゲームをおもちゃだと思っているつもりだが、なにも「子供専用のもの」だとは思っていない。大人にだって、おもちゃで遊ぶ権利はあるはずだ。ゲームに限らず、仕事や家事をほったらかしにしてまでのめり込むのはよくないが、ちょっとくらいは遊びたいときもある。しかし、残念ながら「大人専用のおもちゃ」は存在する。やはり小さな子供や精神的に不安定なティーンに、過度な暴力表現、性的表現はマズいだろう。そのへんは親に責任がついてくる。自分の子供がどんなものに興味を持っているか、少なからず知っておく必要があると思う。

さてGC。子供向けかどうかは、ほぼ100%ソフト次第だろう。ハード自体のデザインは外観的にもカワイらしいソフトな感じがするが、ガキっぽいというよりはオシャレに近いのでは(グッドデザイン賞も取りましたし)? ソフトのほうでも、『FFクリスタルクロニクル』の主人公が少年少女になったことでちょっと見「お子さま向け」と言われてしまいそうだが、そうではなくて「子供にも向いている」のだと思う。つまり敷居が低いのだ。子供から大人まで楽しめるハード。それがGCだと私は思う。

N64の功罪

【千葉県/緑山田さん】

任天堂ユーザーでない人からは、よく「子供向けだよ」と言われているGCですが、そもそもなんでこんな事を言われるようになってしまったかというと、やはりN64の時に「子供向け」と思われても仕方のないソフトラインナップを並べてしまったからでしょう。でも当に任天堂は当時から「子供向けばかりではない」と言っていたし、現に今『バイオ0』や『エターナルダークネス』など、子供向けではないタイトルが揃ってきています。

まだGCが発売されてから1年とちょっとしか経っていません。任天堂ハードの寿命は約6年。GCはまだまだこれからです。今はまだ耐える時です。今年の年末から来年にかけて、ツブヨリなタイトルがわんさか出てきます。これらのソフトの良さが任天堂ユーザーではない人たちにも分かれば、自然と「GCは子供向けだよ」というような声は消えていくと思います。

ハード自体は万人向け!

【徳島県/凍牙さん】

「子供向け」に限らず、「子供っぽい」とか、いわゆる「〜っぽい」って言ってみると、どうも曖昧な感じとか、それを言っている人が(自覚がある・ないは関係なく)なにかを押しつけてる(偏見な)感じがする。あいまいな感じとは、「子供」という言葉の意味が、数字や証拠のようなハッキリしたものではなく、ましてや言っている人の実感でもなくて、その人の思い込みや先入観といった感情から成立しているんじゃないかな? ということ。「ハッキリさせずにいたほうが楽だから」「使いやすいから」なんて雰囲気があつのかもしれません。

たとえ話として。児童文学の本とかに「小学生高学年向け」とか書いてある本がありますよね。それを低学年の生徒が読んで面白いと思うこともあるだろうし、逆に高学年が読んで「くだらない」なんて思うこともあるんだ、っていうことです。年齢とか、性別とかで絶対的に区切ることなんてできないよ(傾向、くらいな曖昧なことは分かるかもしれないけど)。

「〜っぽい」「〜向け」って区切っちゃう言葉はすごく便利だけど、実は曖昧なその言葉のせいで、偏見の空気が広がってしまうんじゃないかな。今度だれかに「任天堂のソフトって子供っぽいよね」なんていわれたら、「ふーん。好きじゃないならハッキリそう言えばいいのに。で、どこが嫌いなの?」なんて鋭くツッコんでみよう。言葉のあやふやさに気が付いてくれるかもしれないよ。

——と、いうわけで、ちょっとお堅いテーマにも関わらず沢山の投稿ありがとうございました! そうね、子供向けとか大人向けって、実はいろんな種類がある方向性のうちの1つでしかなくて、それだけでレッテルを貼られてしまうのはとっても不幸なことで(レッテルを貼る側にとっても不幸だったりするんだけれども)。もっと広い視点で物を見てほしいなーと思ったりもするのでした。

「ニンドリって狙ってる読者の年齢層ってどのくらいなんですか?」なんて質問もよくされるんですけど、あんまり年齢層って考えてなかったりします(誰でも読めるように、ふりがなは振っているけどね)。そうではなくて、任天堂好き、ゲームに興味のある人に向けて作っているつもりです。

てなわけで、今回のテーマや次回のテーマについても、まだまだご意見お待ちしてまーす!

一言コメント

●PS2が最近食い散らかしている「子供向け」ソフトは作りが甘いのよ。GCは誰が遊んでも楽しいのよ。ここが違うのだ!

【福井県/左上ギルモルさん】

●任天堂を子供向けだと言う人へ。子供子供ってうるさいんだよ! 一度プレイしてみろ! 触りもせずに任天堂をバカにすんな!

【茨城県/ブルーベルさん】

●大人向け=漢字が多い、RPGが多い。子供向け=アクションが多い、ひらがなが多い。単純にいくと自分的にこんな感じ。

【沖縄県/シドッチさん】

●GCは万人向けハードでしょう! 新作の記事だけをザッと見ても、様々なタイプのゲームがあるわけで。結論は「GCはゲーム好き向けハード」です。

【福岡県/木守楓子さん】

次回のテーマ「ゲームのリメイクってどう思う?」

過去のゲームが遊べる、という良いことなのか、はたまた過去の遺産で食いつなぐ悪いことなのか、いろいろ考えてみてくださいね

お便りのあて先は 次に予定している特別企画のテーマへのご意見お待ちしてます

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 リメイクってどうよ?」係 まで

お宝ゲーム

古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式5 ファンタシースター（I～IV）

機種………セガマークIII、メガドライブ
発売元……セガ
ジャンル…RPG
プレイ人数……1人

多数のリクエストを受けて堂々復活！今回はアレの元になったシリーズを一挙に紹介します。

マリオ＝ソニック、ドラクエ＝ファンタシースター

『ファンタシースターオンライン』の前身となったのは、セガマークIII（ファミコン全盛時に発売されていたセガのハード）の正当派SFRPGだった。この作品にはソニックチームの中裕司さんや『エターナルアルカディア』の小玉理恵子さんが開発に参加している。当時、『ドラクエ』が空前のヒットを記録、セガもそれに対抗した形で、独自のRPGを構築する必要があったことが予想できる。シリーズはその後4作まで登場。番外編のアドベンチャーもあった。

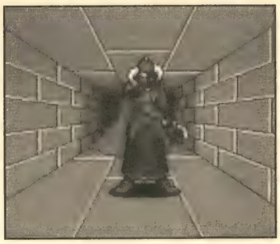
ファンタシースター

発売日…1987年12月20日
価格……6000円

パルマ星に住む15歳の少女アリサが、死んだ兄の仇を取るために冒険の旅に出る。アリサ他4人のパーティを組めて、フィールドや戦闘は『ドラクエ』タイプ。売りは3Dダンジョンで、流れるようにダンジョンが動く様子は、当時大きな話題となった。



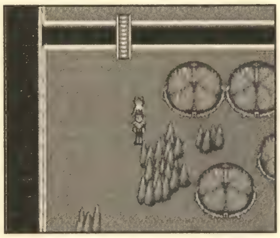
←オープニング。女性が主人公なのも、当時はめずらしかったかも

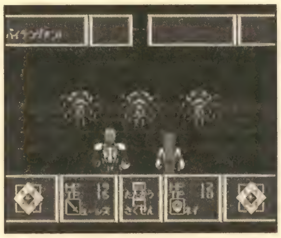

←独特のダンジョンは『シャイニング&ザ・ダクネス』にも継承された

ファンタシースターII ～還らざる時の終わりに～

発売日…1989年3月21日
価格……8000円

メガドライブで発売された初めての『PS』。前作から1000年後、マザーブレインに統治された世界が舞台。モノメイト、スライサー、レスタなど『PSO』でも使われている言葉はこの頃誕生した。

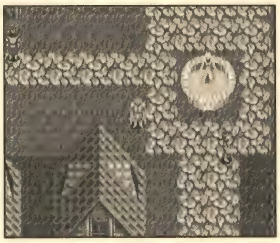

←前作から、フィールドのキャラクターは一環して等身が高い

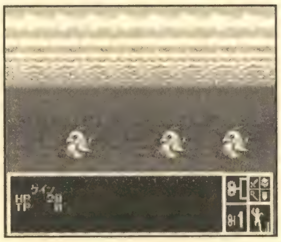

←戦闘ではプレイヤーの姿も表示されて、斬りつける動作なども見られる

ファンタシースターIII ～時の継承者～

発売日…1990年4月21日
価格……8700円

主人公のケイン王子は、ある日海岸で倒れている1人の少女を見つける。前作よりもグラフィックがかなり進化。戦闘はコマンドがアイコンで表示されるなど、シリーズの中でもちょっと異色っぽい仕上がりになっている。


←背景の描き込みがすごい。キャラクターも若干大きくなっている


←雲や地面の効果もけっこう派手。ちなみにこの敵はラッピーです

ファンタシースター ～千年紀の終りに～

発売日…1993年12月17日
価格……8800円

『PSII』から1000年後が舞台。ということで、雰囲気は『PSII』により近く、完成度を高めた作品といえる。ビジュアルがとにかく豊富で、イベントがかなりドラマチックになった。この後、『PSO』まで7年続編が出なかった。

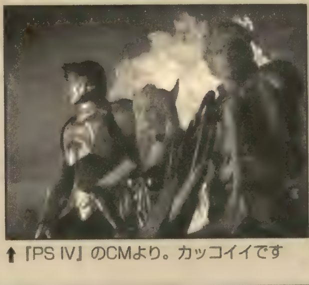


←会話が進行するごとにイラストが重なっていく演出はけっこういい感じ


←パーティの行動パターンを記憶する「マクロ」は今のRPGでも欲しい機能だ

今遊びたい人は…

今は、やはり中古屋を探すしか入手する方法はない。初代『PS』もメガドライブで復刻版が出ているのでメガドラさえあれば全作遊べるのだが、オススメはサターンの『ファンタシースターコレクション』。4作すべてを収録していて、歩くスピードが早くなるモードも搭載。オマケにCMムービーやイラスト集も見られるのだ。ただし、ちとプレミアついてます。


↑『PS IV』のCMより。カッコイイです

『PSO』神殿の曲は、初代『PS』のダンジョンBGMをアレンジしたものだったりします

● 「封印の剣」の攻略本で、サウルを「中途半端」と書いて下さったのはイガリンさんですね。自分もそう思ってました。いやあ気があいますね。仲良くしましょう。（香川県／山口雄貴さん）
どきどきどきどき。ででも、「打たれ強い」って書いてあるじゃないですかー（ふぉろーふぉろー…）。

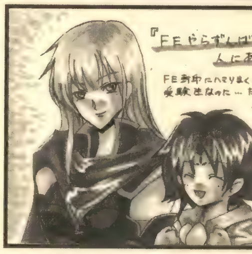
ゲームソフトファンクラブ

-i cry until i laugh-

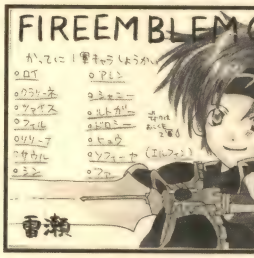
嬉しい発表が続いて盛り上がってます！　こちらも投稿数記録を毎回更新して盛り上がってますよ！

ファイアーエムブレム部

よーやくプレイしてみました「封印の剣」。一瞬、ロイのレイピアが壊れて戦えなくなるハプニングなどがありつつも（ヘタ…）、現在第3章です（遅っ）。以下、詳細は下で。



（北海道／みったんさん）ええ、つい さっき人間になりましたとも。リセット数なら負けない予定です（笑）



（静岡県／雷瀬さん）すまん、まだレギュラー決められるほど人がいません（笑）。ロイは描きにくい？



（群馬県／沖汰澗さん）リレーのトップランナー待ってますよー。あとキャラ名しりとりとかやりますか（笑）



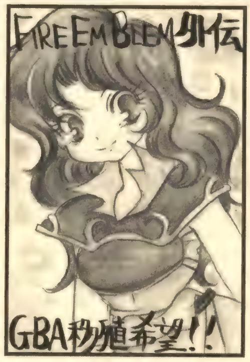
（秋田県／葛藤疾風さん）誰も失わずにクリアするのって相当難しいんだよねー。それこそリセットが必須…？



（愛知県／水崎ありあさん）普通は仲間になるのが早いミレディを使いがち…だとが…。早く出てこないかなぁ



（熊本県／如月かのとさん）あまりにキャラが多いから収拾つかないかも…。職業別とかならOKかな？



（栃木県／山吹なつめさん）今プレイできるチャンスが一番少ないんだよね。移植はいいタイミングだと思います

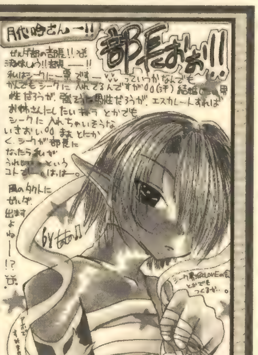


（滋賀県／風世りょうさん）『聖戦』はシグルドのラストがすごいと聞いてます。『封印』終わったらやろうかな

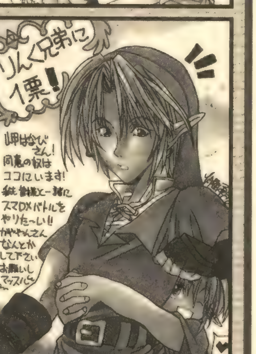
超大河連載『封印の剣』へっぽこ珍道中

チュートリアルでロイのHPが1になったものの、最後の攻撃をかわしてくれて無事クリア(笑)。でも3章でチャドが死んじゃって初リセットとなりました(泣)。あと1歩下がっていれば…。

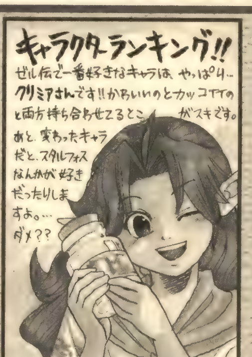
ゼルダの伝説部



（長野県／もものさん）まだ迷ってますよ部長。どれか1枚に部長印入れるくらいの軽いノリならOKかも



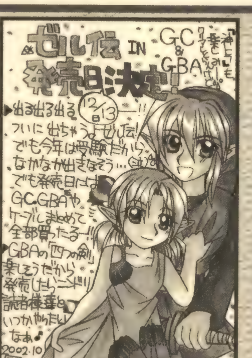
（神奈川県／刻樹勇騎さん）同一人物を兄弟って（笑）。いや、ランキングで悩む気持ちは当然です。同じ人だし



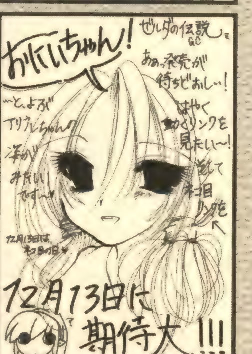
（岐阜県／かよこさん）78号で募集したキャラランキング、続々届いてます。こちらは期間長めな予定



（高知県／睦月かやさん）いろんなゼルダ姫を描いてくれました。GCで出るなら、やっぱり猫目…？



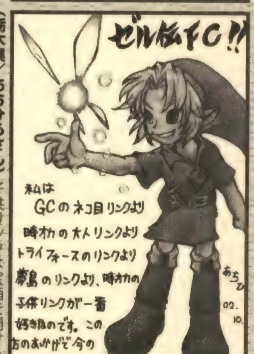
（群馬県／ツキジ聖地さん）こんな年に受験は大変っすよホント。ゼルダやりながら頑張ってね！



（神奈川県／緋城焔さん）アリルの動く姿はどんなんだろうね。ひっつめ髪の動きも気になるかもです



（徳島県／連パンさん）冬にピッタリですね。そういえば、リンクはゼルダ姫のことをどう呼んでるんでしょ？



（栃木県／あちひろさん）子供リンクは宝箱を開けるシーンが好きです私。足の届かなさ具合がグー

見た？見た？巻頭の大発表！　こりゃ28日はショップへ走らなきゃソンだっぜ！　いやまさか、「『オカリナ』をGCで！」って願いがこんな形で実現するとは。しかも、マボロシの64DD版「裏ゼルダ」まで復活するなんて…。やっほう～♪

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

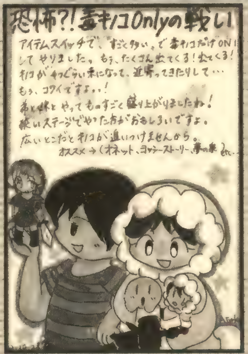
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

スマブラ部DX

桜井さんはキッパリ「続編はない」と言ってます。が、つまりそれだけ完成された大作ってことですね。



（愛知県／くちグセさん）こちらも長めの期間をとって集計する予定。『FE』キャラはやっぱ強い！



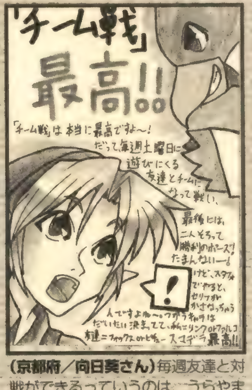
（大阪府／神野温子さん）アイテム制限マッチは、普通の対戦の合間にやるのが効果バツグンですよねー



（兵庫県／新谷ハルナさん）この号の発売日で、『スマブラDX』も1周年。こんな長く遊べるゲームは貴重です



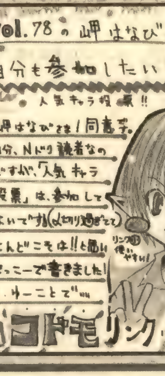
（長野県／にゃお子さん）現在、マルスとロイでランキング首位を競っております。他のキャラ好きさんもぜひ！



（京都府／向日葵さん）毎週友達と対戦ができるっていうのは、うらやましいかもしれませんよん



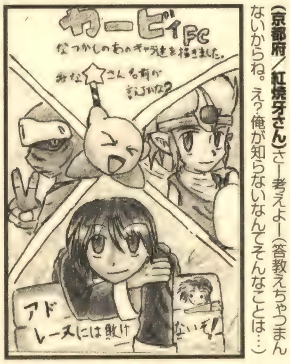
（北海道／旅人さん）なるほどー。これなら続編じゃないし、作る意味もあるかもしれません。で、GC版と繋がったり（おいおい）



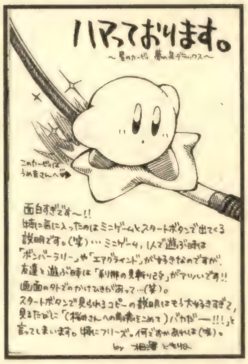
（茨城県／ミカン箱さん）『FE』の2人に続いてリンクが人気。大人と子供で票が分かれるのが難なのか？

星のカービィ部デラックス

今回のインタビューでは、『夢デラ』のいい話がけっこー載ってますよん。かややんは100%クリアができずにイジケ中（くっそー）。



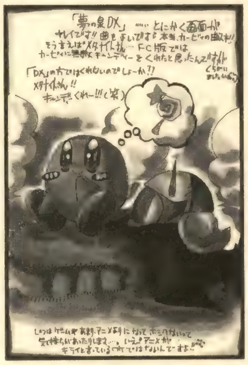
（京都府／紅焼牙さん）さー考えよー（答教えちゃつまんないからね。え？俺が知らないなんてそんなことは…）



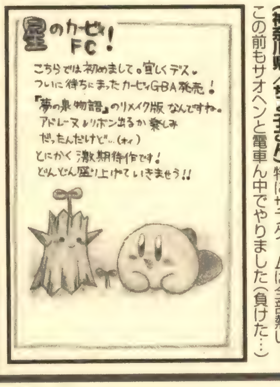
（埼玉県／相澤ともねさん）トイフェスタで桜井さんを囲んでた、うちわセーラー服はキミだったのか！



（熊本県／ボイさん）アニメ版は骨太なストーリー＆アクションが多いから入りずらそう…。ゲストなら…



（山梨県／Q丸さん）う、どうだったっけ…。30歳超えるといろいろ忘れっぽくなってます。or ゲーム脳？

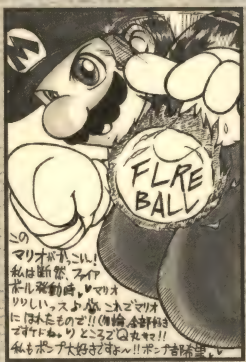


（神奈川県／ちょ子さん）特にサブゲームは全部熱い！この前もサオヘンと電車ん中でやりました（負けた…）

というわけで。『夢の泉デラックス』遊んでますか？ もうエクストラとか100%クリアしましたか？ 最後の最後にお楽しみも用意されてるから、チャレンジしてみましょー（内容はここではヒミツ。でもどっかに載ってるかも）。GC版も期待しちゃいましょー！

マリオファミリー部

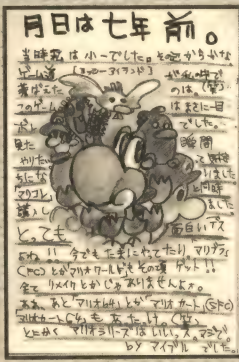
年末年始の必携ソフト、『マリオパーティ4』も発売されましたねー。ホント今年の任天堂は新作大作ラッシュで大変ですわ。マジでマジで。



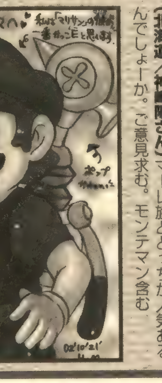
（岡山県／あさひさん）ピーチへ焼きモチ焼くほどマリオが好きだそうです



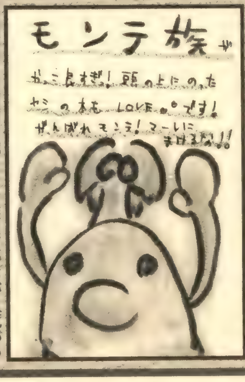
（岩手県／くりきんとんさん）無事にゲームはゲットできましたか？



（静岡県／マイブルさん）かややんが任天堂好きになったきっかけも同じ



（東京都／松任谷ヒカルさん）かややんは放っておいて、ジャンジャン読者の交流してくださいねっ



（北海道／神崎陽さん）マーレ族とどっちが人気あるんでしょーか。ご意見求む。モンテマン含む

『パーティ4』でマリオのゲームラッシュも一段落ですね。そう考えると、すでに『テニス』が待ち遠しかったり…。

●『封印の剣』おすすめ支援。エレン×ツァイス、レイ×ソフィーヤ、ロイ×シャニー、ロイ×ソフィーヤ（支援Aで結婚!?）、シャニー×ティト、ティト×クレイン、などなど。極めつけはラム×エキドナです。それからかややんさん、赤髪（アレン除く）と緑髪ボールス、ランス、セシリア除く）は強いです！ 飛行系もおすすめ。（福島県／シャッフルさん）うい。参考にしまっす（感想書くスペースがない…）。

●私、『どうぶつの森』ってアニメ化できそうな気がするんですよね。マジで（笑）。読者のみなさまー、同じコト考えている人いませんかー！（茨城県／トゥモロウさん） このゲームって、プレイヤー1人1人の思い出が全然違うでしょ。だから、アニメみたいな1本のストーリーを書かなくちゃいけないメディアの場合、絶対に誰かしらへ違和感が残ると思います。4コマまんがとかならOKじゃないかな。

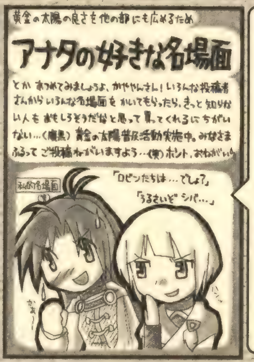
黄金の太陽部

キャラランキング、とりあえず結果発表ですー。期間が短かったのでポイントはこんなもんでしょ。みんなのハガキ、気合い入ってました。

発表！メインキャラランキング

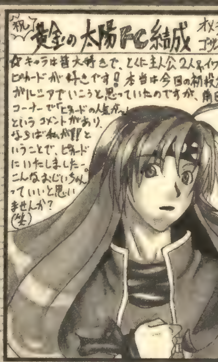
1位	ピカード	32pt
2位	ロビン	25pt
3位	ガルシア	14pt
4位	イワン	11pt
5位	ジェラルド、シバ	6pt

…ガルシアは中間発表からジャンプアップ！ 主役の面目躍如でしょう。しかしピカード強し。イワンは惜しかった…。



（群馬県／桜星きらりさん）さあ、このシーンの意味が気になったら『時代』をプレイしましょー（笑）

この「勧誘運動」、他の部でもできるんじゃないでしょーか？ 「こんな勧誘がある！」「私勧誘されちゃった！」なんて人、お手紙くださーい！



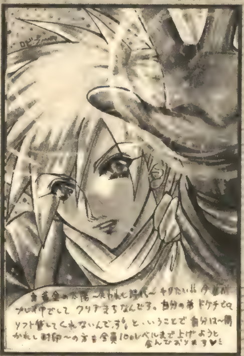
（北海道／結樹陸さん）こっそりネタバレが書いてあったりして。まいっか（笑）。でも確かに素敵です



（大阪府／神堂雅さん）オーストラリアね。というか、ワールドの各地で世界各地の名前をもじってるよね



（北海道／時田かゆさん）前作をプレイした人は、『時代』でロビンたちと会うのがドッキドキだったよね



（岩手県／くりきんとんさん）『封印』を遊び倒してると『時代』はかなり楽になりますよ～（合流後）



（京都府／石英るうじゅさん）後半、一番多くの票もらって3位に滑り込み～。兄ちゃんよかったね



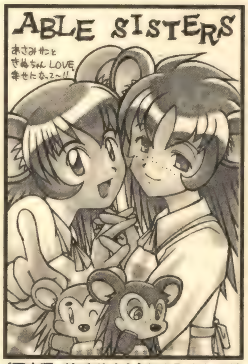
（静岡県／あわよしさん）わは、ゲームでも職業にあった服装にチェンジしたらいいのにね。続編ではぜひ…

どうぶつの森部

前号でどさっと擬人さんを掲載しましたが、まだまだナイスな投稿が続いています。この調子で全住人さん制覇しちゃいましょっか？



（大阪府／弥生しくらさん）値段はちょっと張るけど、景品よりいい出来なのでぜひ触ってみてくださいね



（岡山県／あさひさん）あざみさんは続編で町に進出して、グレースに負けないブランドを確立すると見てます（笑）



（熊本県／ねこクラゲさん）モデルが世界3大美女ですから、擬人化したらきっとこんな風に美人なんでしょうね



（福島県／七部ちるどさん）うんうん、確かにマールさんってこんな感じ！ 秋には薄手のカーデガンとか着てそう



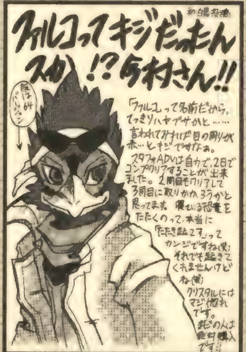
（千葉県／犬飼鈴助さん）犬飼さんの村に住む「乙女の花園通り」の住人だそうです。ギャラドス顔ってどんなのよ（笑）



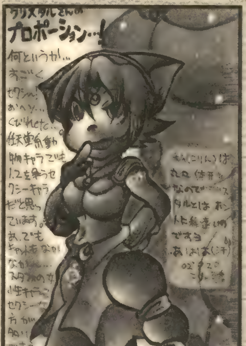
（栃木県／夢之助さん）こりゃまた端正なたけけさんで…。まゆ毛にはちゃんと面影がありますねー

スターフォックス部

『フォックスADV』で魔法ゲージはMAXいきましたか？ もし半分までなら、お店の中をよく探せしてみましょー。ってゆーか最近発見したよ俺（ヘタレプレイヤー…）。



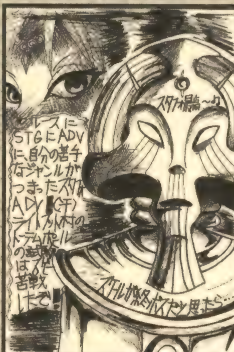
（京都府／蒼鷹隼さん）うちらも諸説あったんですが、生みの親さんが正しいっす。隼さんのペンネームぴーんち（？）



（東京都／こりんさん）彼女の擬人化はやめときましょ、って思うぐらい服装もセクシーだし（笑）



（千葉県／犬飼鈴助さん）クリスタルってキツネなの？ ま、フォックス初恋の人（？）ですから…って



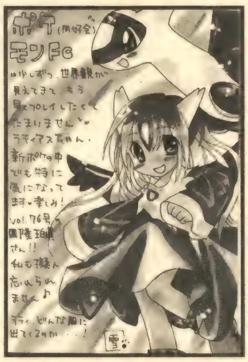
（広島県／サンぐらすさん）レースとかシューティング面って、もっとどうにかなんなかったかと厳しいけど思う

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

マグマ団の投稿が多い！とはいえ、**千葉県／江澤由佳さん**のように**「アクア団かっこいいです！ 私は『サファイア』を予約しました」**って投稿もあるんですよ。実際にプレイしてみて、新しいポケモン、前からのポケモンもどんな姿で登場したのか、感想なんかがあったらまた投稿してくださいね。いやちょっとはゲームする手を休めて休めて（笑）。

ポケモン部

今回の『ルビー・サファイア』、編集部では「良くも悪くも　ポケモン」してる」なんて意見もあったりします。で、みんなはどう？



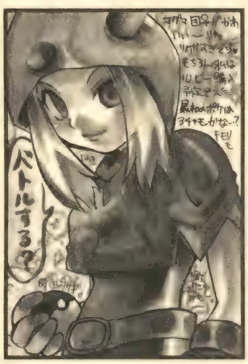
（埼玉県／雪梛こんさん）映画で活躍したポケモンだから、ルギア並に特別でいてくれないとね！



（大阪府／桃姫ユリさん）で、最初に選ぶポケモンではアチャモがダントツ人気。首の下って毛？手？



（兵庫県／中川くりるさん）で、男の子のほうも人気です、マグマ団。アクア団は…あんまり投稿が…



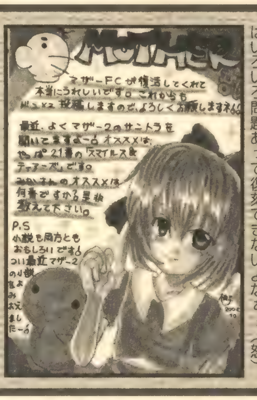
（京都府／白鷺みかんさん）なんだか爆発的に評判がいいです、マグマ団。特に女の子。アクア団はどーした!?

MOTHER部

業界内では「きっとどこかが作ってるんでしょ？」と、GBA版『マザー1、2』をウワサする人が多いです。でも本当かどうかはまったく不明。はぁ、ヤキモキヤキモキ。



（静岡県／霜月祥さん）ね。「いのる」がこのゲームを象徴してるよね。…でも最初は邪念があるのかも（笑）



（千葉県／柚子さん）小説は最近復刻したけど、CDはいろいろ問題あって復刻できないよなぁ…（怒）



（京都府／いちごとうふさん）わははは。サウンドテストは欲しい！CD以上のアレンジに期待したいっす



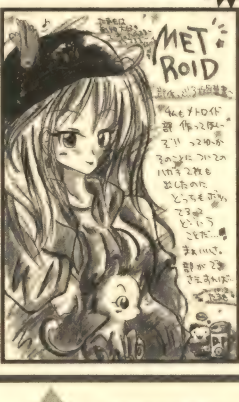
（静岡県／ひざしさん）マグマ団はモグラって…（笑）。ネコ耳説もあるんよ

New Commer!!

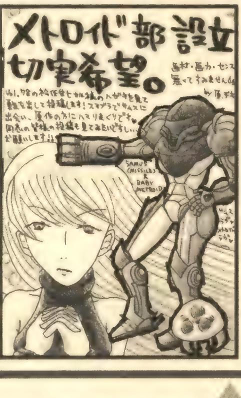
―できたてホヤホヤの部ですよー。聖剣部は前号から続いて2回目の登場。このまま部員が増えればスペースを大きくしますよ。「メトロイド」もよろしくね

メトロイド部

いよいよ情報解禁！ アメリカでは映画のような実写CMが放送されてるそうですよ。



（奈良県／たまもさん）いつもミョーな生物に囲まれてるサムスも、普段着だと女の子なんですな



（鹿児島県／原チキさん）『メトロイド』の重厚なストーリーは任天堂としては異色ですよね。それがイイ！



（神奈川県／緋城焔さん）「スーパーメトロイド」はタイムアタックが「バイオ」並に熱かったなぁ…。しみじみ

聖剣伝説部

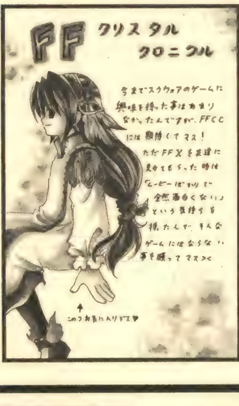
来年夏ごろ発売予定なので情報はまだまだ。じゃ、旧作で盛り上がろう!



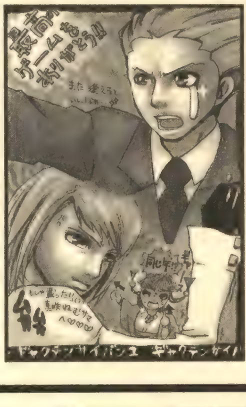


（愛知県／柚木利メルさん）『聖剣』ってどの作品が一番人気あるんでしょう? **（愛知県／ヒゲフカさん）**なるほど、GBAならみんなで通信プレイ！ってか

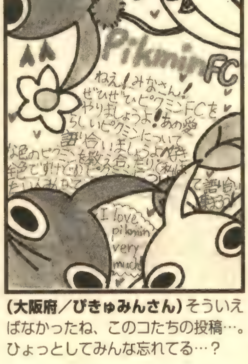
部員募集中のみなさん



（高知県／睦月かやさん）早くもきてます。期待の高さがうかがえますね。続報にも期待しましょー！



（石川県／天然裕子さん）大ヒット御礼！続編もすでに制作してるみたいだし、人気シリーズの仲間入りだね



（大阪府／ぴきゅみんさん）そういえばなかったね、このコたちの投稿…。ひょっとしてみんな忘れてる…?

…ずびずびずび。ぶっはー。

というわけで、この原稿を書いている日から3日後くらいにカゼをひいてる予定のかややんです（?）。ってゆーか鼻をかむと血ばっか出てるよ。あうー。ま、乾燥する時期なのでみなさまもお体を大事にしてください。そして投稿送ってくださいね（笑。結局それか）。アッシはいつものことで、すぐ直るので心配いりません。

今後の〆切り情報

Vol.82（12/21発売）→12月7日必着
Vol.83（1/6発売）→12月17日必着

『メトロイド』早く出てうらやましいなぁ…。と、アメリカは逆に『ゼルダ』で日本がうらやましいんでしょうね

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by 大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。どんな発表会でも必ず先頭に陣取る熱心さは、任天堂びいきな編集部はいつも見習ってます。

アメリカ年末商戦の勝者は誰だ!?（前夜篇）

今回も年末商戦たけなわの北米市場から、ニュースをピックアップしてみましょう。まず、セガは10月末に「PSOエピソード1&2」を北米向けにリリースしました。ほぼ同時に任天堂もモデムとBBAを発売。どうやら両社とも限られた数しか出荷しなかったようで、販売店ではモデムを除いて軒並み品切れとなっています。そのためネット上ではBBAが倍の値段で取引される、といったこともありました。

●

いまだに気持ちの整理のつかないファンもいるであろうレア問題ですが、同社のウェブサイトが11/7付けで更新。そのファンからのメールを紹介しています。数々の「激しい」内容のメールをやんわりとかわしながら、依然としてレアは任天堂と良好な関係にあり、決して「裏切り」などではなく、その証拠として現在もGBA用ゲームの開発を続けていることを明らかにしています。「バンジョーカズーイ」シリーズの新作「Grunty'sRevenge(グランティズ・リベンジ)」を製作中(発売元などは不明)で、これは前2作をミックスしたものに、新要素も加えた新作となるそうです。

●

北米市場ではスポーツものがとても人気なのはご存じの方も多いことでしょう。そのスポーツもこれまでの野球、フットボール、バスケットボールのようなメジャースポーツだけでなく、スケボーやスノーボード、BMX(バイクモトクロス)などの「エクストリーム(過激)」といわれるスポーツをモチーフにしたアクションゲーム的なものが人気を博しています。その流れを作ったといえる「トニー・ホーク」シリーズは日本でもPSやGBA向けに出ていますが、北米では最新作が全機種向けに発売されています。そんな流れを受けて今度は「大人向け」のスポーツゲームが登場しました。アクレイムの「BMX XXX」がそれです。これは文字通り、エクストリーム版BMXのゲームなのですが、このジャンルでは初めてのMレーティングのゲーム、つまり「17歳以上向け」ということでかなり過激な内容となっているようです。これまでは大人向けというと、暴力描写ばかりがクローズアップされるきらいがありましたが、こちらはちょっと笑える、エッチな部分があるとかないとか。実際いくつかの量販店では内容が好ましくないとの理由で、取り扱わないことを決めていますが、こうした声に対し、アクレイム側では「最新の調査では次世代ゲーム機を所有する人の60%が18歳以上の男性であり、昨年もっとも売れたゲームもMレーティングであった」と指摘、こうした内容のゲームに対する外部の反応も「TVや映画などに対する反応と違い、不当にこの業界を子供向けと位置づけるもの」と反論しています。こうしたやり取りもまた宣伝の活動の一環、という気もしますが、確かに、別の調査でもインターネットを利用する大人の10人に1人がGC、PS2、Xboxのいずれか、又は複数を所有しており、この層は今後も増えていく、と見ています。興味深いのはそのうち61%の人が、好きなジャンルとしてパズルやボードゲームを挙げている点ですが、いずれにせよ今後もゲーム各社はこうした大人のユーザー層にむけたゲームも開発していくことでしょう。日本ではこの層が好むゲームが主流になったことが、かえって市場の幅を狭めてしまったきらいがあるのですが果たして北米市場ではどうなるでしょう?

●

さて、北米の任天堂ファンにとっては、今年のクリスマスシーズンはGC版の「プライム」とGBA版の「フュージョン」の両「メトロイド」が注目の的でしょう。日本発売の日が待ち遠しいものです。恐らく北米市場でヒットを飛ばすことと思われますが、この時期はとにかくたくさんのゲームが発売されます。ざっと発売予定表を眺めてみると、10月の終わりから1か月間で、実に43本ものゲームが予定されています。

●

この時期に発売が集中するのは、クリスマス商戦の最初の山をサンクスギビングデイ、すなわち感謝祭の日(11月の第4木曜日)に迎えるためです。直前になって延期するゲームもあるのですが、それにしても選択の幅にも限度がある、という気がします。いずれこの中でこれは、というタイトルはこの欄でも取り上げてみようと思います。それではまた次回！

※ホリデーシーズン発売のGCソフト

10/21 Mario Party 4
/23 Tony Hawk 4
/22 Swingerz Golf
/24 Worm's Blast
/27 Top Gun: Conbat Zone
/28 TigerWoods PGA tour
Star Wars: The Clone Wars
/29 PSO episode 1&2
Outlaw Golf（わいわいゴルフ）
11/1 Shrek: Extra Large
11/4 FIFA Soccer 2003
11/5 Cubivore（動物番長）
Zapper
Whirl Tour
11/7 Medal of Honor
11/8 Velocity X
Spyro: Dragonfly
11/12 Evolution Skateboading
11/12 Disney Soccer
Disney Skateboard
Darkend Skye
11/12 Resident Evil Zeor
NASCAR Dirt to Daytona
Sonic Mega COllection
Wreckless: The Yakuza Missions
Shox
Rocky
11/15 Harry Potter and the Chamber fo Secrets
11/18 Metroid Prime（メトロイドプライム）
James Bond 007: Night Fire
11/19 Die Hard: Vendetta
Monopoly Party
Star Wars Jedi Knight II
Nickelodeon Party Blast!
BMX XXX
Legends of Wrestling II
MaryKate and Ashley Sweet 16:
Minority Report
Men in Black II
Reign of Fire
Bauldur's Gate
Hunter: The Reckoning
11/20 Motal Kombat: Deadly Alliance

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 大渕さん教えて～」係 まで

Game Music Forum
ゲーム ミュージック フォーラム

Nakamura Masatoshi
by 中村方俊

最近カゼをひいてしまいダウン!最初はノドが痛かったのですが、それが治ると同時に鼻カゼへ。ティッシュが欠かせない日々を送っています。

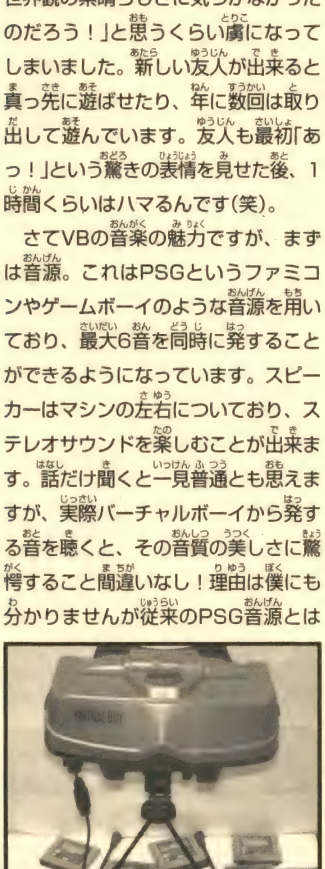
バーチャルボーイの楽曲を収録したCDは残念ながら発売されていません。どなたか『ギャラクテックピンボール』のCDを作ってください!

バーチャルボーイの音楽の魅力

「なんで今更?」なんていう方もいらっしゃると思いますが、任天堂を愛する本誌だからこそぜひバーチャルボーイの音楽の魅力について語っておきたい! そんな気持ちから今回はバーチャルボーイ(VB)特集です。

皆さんVB持っていますか? 僕はVB発売当初(1995年)なんとなく興味はあったのですが実際買うまでには至らなく、数年後近所で安売りされた頃に購入しました。しかしいくつかのゲームを遊んでみると「なぜ当時この世界観の素晴らしさに気づかなかったのだろう!」と思うくらい虜になってしまいました。新しい友人が出来ると真っ先に遊ばせたり、年に数回は取り出して遊んでいます。友人も最初「あっ!」という驚きの表情を見せた後、1時間くらいはハマるんです(笑)。

さてVBの音楽の魅力ですが、まずは音源。これはPSGというファミコンやゲームボーイのような音源を用いており、最大6音を同時に発することができるようになっています。スピーカーはマシンの左右についており、ステレオサウンドを楽しむことが出来ます。話だけ聞くと一見普通とも思えますが、実際バーチャルボーイから発する音を聴くと、その音質の美しさに驚愕すること間違いなし!理由は僕にも分かりませんが従来のPSG音源とは何か違う、気品あふれる美しい音質がゲーム音楽ファンとして何よりもVBの音楽を後世まで伝えていきたくなるサウンドなのです。



おすすめな曲はいっぱい!

特に遊んでいただきたいのが『ギャラクテックピンボール』。これは開発の故・横井軍平氏も力を入れ込んでいた作品とあって、個人的にも音楽・ゲーム内容共にVBソフトの最高峰だと思っています。電源を入れた瞬間から鳴る連続した機械音。ボタンを押すと加わるリズム。それはまさしくテクノ。そしてタイトル画面と同時に発射音が鳴り響き「Welcome to "Space World".Let's go!」という音声合成が聞こえて来るのです。僕はもうこれだけでゲームを遊ぶ前からノックアウトでした(笑)。タイトル画面の曲だけでご飯3杯はいけます! ピンボールの台は「Cosmic」「Colony」「UFO」「Alien」と4種類あり、これもまたステージよって音楽が違って、テクノやラウンジっぽいものからジャズっぽいものまで楽しめます。非常に豊富な効果音やボーナス面、ネーミング面、エンディングなど楽曲の多さもVBの音楽を知るソフトの中では最適ではないでしょうか。さらにおまけのシューティング面では『スーパーメトロイド』のアレンジ楽曲も聴けるので任天堂ファンとしては一層楽しめると思います。



↑立体効果を有効に使った傑作。台の仕掛けは最近のピンボールゲームより出来がいいかも

●

ハドソン『バーティカルフォース』はファミコン『スターソルジャー』を立体的にしたようなSTGです。『スターソルジャー』では勝手に地形の裏に隠れましたが、『バーティカルフォース』では自在に上下のマップへ移動できます。楽曲の特徴はどれもメロディーが美しく、VBソフトの楽曲の中では『ギャラクテックピンボール』の次におすすめ!ハドソンといえばキャラバンシューティングシリーズを思い出す人も多いと思いますが、その流れを彷彿させるような良質な楽曲でゲームを盛り上げてくれます。特にエンディングの楽曲には注目。音の落とし方や使い方が非常に上手く、感動を誘います。

●

『レッドアラーム』は『スターフォックス』やゲームボーイの『X(エックス)』に似ており、VBの3D感を味わうなら最適のゲームかも知れません。ワイヤーフレーム感たっぷりのSTGです。「Here we go!」という音声合成と共に始まる曲はどれもドラムのリズムが特徴的で、メロディーのカッコ良さも聴き所。特に1面の曲が後半になるにつれ盛り上がっていくのでおすすめ。

●

『とびだせ!パニボン』はおなじみのボンバーマンの楽曲アレンジが収録されているのですが、「なぜ俺はここにいるんだ!」なんていう音声合成も入っているので面白いです。もちろん対戦の楽曲も収録されていますよ!



↑T&Eソフト『レッドアラーム』パッケージ。本格ワイヤーフレーム使用

巷では入手困難と言われている『SDガンダムディメンションウォー』は全体的にシンプルな音使いですが、ファイナルステージの楽曲が緊張感とピコピコしたサウンドが良い感じです。その他には海外のみで発売された『WATER WORLD』などはスタート時に鳴るオーケストラヒットやプレイ中の哀愁ある楽曲の強弱の付け所が聴き所ではないでしょうか。

●

と、各ソフトをかいつまんでご紹介しましたが、その他のソフトもポップで楽しい楽曲の『ジャックブラザーズ』など、おすすめソフトがまだまだあります。VBの楽曲は本当に音色が美しく、ゲーム音楽ファン&任天堂ファンならぜひ一度聴いて見てくださいね!

バーチャルボーイって?

知らない方のために簡単な解説を。VBはゲームボーイを3~4倍大きくしたような、どちらかといえば昔のLSIゲームの進化系のようなテーブルトップ型のゲームマシンです。そしてこのマシンの最大の特徴が、左右別々の画面から覗くことによって実現された鮮やかな立体表現です。皆さんは3Dシアターやちょっと昔に流行ったステレオグラムなんかを経験したことがありますか?VBはそういった方法で平面的な液晶画面を立体的に見せており、テレビで『マリオサンシャイン』のような立体空間を見ているのとは全く違う感覚を味わえるのです。画面の色は赤と黒の2種類のみ。立体空間の中に美しく発光する赤いLEDと、そこから作られる独特のゲーム世界観。その2つの要素が楽しくなれば、VBの魅力が無限大に広がること間違いなしです!

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 GMフォーラム」係 まで

登場人物

ダッシュくん

任天堂大好きシャイボーイ。64DDをこのご時世に堪能する小学生ってどうよ。

かあさん

暴走グセのあるハイテンション母。…だが今回はあんまり暴れてません。

サオヘン

世界一の宮本茂好きな編集長。発売前の64DDを世界で初めて取材したのが自慢



お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



夢の詰まったハード、64DDのお話でした。…ところで、押入になんか生き物がいるような…。次回への布石か!?

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル。
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月21日	バイオハザード0	カプコン	7800円	001
11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	6800円	002
11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	5800円	003
11月22日	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	004
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	005
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	006
11月28日	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	007
12月5日	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	6800円	008
12月5日	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	6800円	009
12月6日	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	010
12月12日	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	011
12月12日	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	6800円	012
12月12日	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	6800円	013
12月13日	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	6800円	014
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	6800円	015
★12月19日	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	6800円	016
12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	5800円	017
●12月19日	チョロQ！	タカラ	6800円	018
●12月19日	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	019
12月19日	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	6800円	020
12月20日	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	6800円	021
12月26日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	022
12月26日	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	6800円	023
2003年1月9日	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	4800円	024
2003年1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	025
★2003年1月30日	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	6800円	026
2003年2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	027
●2003年2月未定	メトロイドプライム	任天堂	● 6800円	028
今冬	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	029
今冬	スパイダーマン	カプコン	6800円	030
今冬	テトリスワールド	サクセス	4800円	031
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	032
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	033
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	034
今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	036
2003年3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	037
★2003年3月未定	お遍路さん（仮称）	ピンチェンジ	価格未定	038
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	039
★2003年春	ジェネレーション オブ カオス イクシード	アイディアファクトリー	価格未定	040
★2003年春	P.N.03	カプコン	価格未定	041
★2003年春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	042
2003年春	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	043
★2003年春	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	044
2003年春	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	045
2003年春	GC-NARUTO格闘（仮称）	トミー	6800円	046
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	047
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	048
2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	049
2003年春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	価格未定	050
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	051
★2003年夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	052
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	053
★2003年冬	killer7	カプコン	価格未定	054
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	055
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	056
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	057
●2003年未定	ソウルキャリバーII（仮称）	ナムコ	価格未定	058
●2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	059
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	060
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	061
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	062
発売日未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	063
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	064
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	065
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	066
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	067
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	068
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	069
発売日未定	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	価格未定	070

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月21日	ポケットモンスター サファイア	（株）ポケモン	4800円	071
11月21日	ポケットモンスター ルビー	（株）ポケモン	4800円	－
11月22日	ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	4800円	072
11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	073
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	074
11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	075
11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	076
11月28日	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	077
●11月29日	彼岸花	アテナ	4800円	078
11月29日	リトルバスターQ	トミー	4800円	079
12月5日	バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～	コナミ	4800円	080
● 12月6日	シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー	エポック社	4800円	081
● 12月6日	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	082
12月6日	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3	カプコン	4800円	083
● 12月6日	わたしのメイクサロン	キラット	4800円	084
● 12月6日	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	085
● 12月6日	バルダーダッシュEX	ケムコ	4800円	086
12月6日	志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム	TDKコア	4800円	087
12月6日	くるりんパラダイス	任天堂	4800円	088
12月6日	キン肉マンII世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	089
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の章－ダイチ編－	ブロッコリー	3980円	090
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の章－タカオ編－	ブロッコリー	3980円	－
12月6日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	091
12月6日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	092
12月6日	トゥームレイダー：プロフェシー	ユービーアイソフト	4800円	093
12月12日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	094
12月12日	テニスの王子様 Aim at The Victory！	コナミ	価格未定	095
12月12日	ミニモニ。おねがい☆お星さま！	コナミ	4800円	096
●12月13日	マジャイネーション	エポック社	4800円	097
12月13日	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	4800円	098
12月13日	おしゃれプリンセス2	カルチャーブレーン	4800円	099
★12月13日	シャーマンキング 超・占事略決3	キングレコード	5800円	100
●12月13日	モンスターメーカー4 フラッシュカード	サクセス	5800円	101
●12月13日	モンスターメーカー4 キラーダイス	サクセス	5800円	－
12月13日	チョコボランド	スクウェア	4800円	102
12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	103
●12月13日	ダライアスR	PCCWジャパン	4800円	104
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	5800円	105
12月19日	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～	コナミ	4800円	106
12月19日	セガラリー	セガ	5800円	107
12月19日	ソニック アドバンス 2	セガ	5800円	108
12月19日	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	4800円	109
12月20日	ハムスター物語3アドバンス	カルチャーブレーン	4800円	110
●12月20日	まんが家デビュー物語～お絵描きソフト&まんが家育成ゲーム～	TDKコア	4800円	111
12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	112
12月20日	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	113
12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	114
●12月27日	全日本少年サッカー2 めざせ日本一！	サクセス	4800円	115
12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	4800円	116
12月未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	117
12月未定	犬っこ倶楽部～福丸の大冒険～	ジョルダン	4800円	118
12月未定	闘魂ヒート	PCCWジャパン	5800円	119
2003年1月1日	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	マーベラスエンターテインメント	5800円	120
2003年1月3日	エレミックス！	シムス	4800円	121
●2003年1月4日	●きせっこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険	エム・ティー・オー	4800円	122
2003年1月9日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	123
★ 2003年1月10日	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	124
2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	125
2003年1月16日	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	5800円	126
●2003年1月16日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	127
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	128
● 2003年1月24日	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言～	バンプレスト	価格未定	129
2003年1月未定	●犬夜叉～奈落の罠！迷いの森の招待状～	タカラ	4800円	130
●2003年2月13日	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	●4800円	131
★2003年2月13日	ディズニースポーツ：モトクロス	コナミ	5800円	132
2003年2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	価格未定	133
●2003年2月27日	戦国革命外伝	コナミ	● 4800円	134
★2003年2月27日	ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～（仮称）	コナミ	4800円	135
●2003年2月未定	●メトロイドフュージョン	任天堂	● 4800円	136
今冬	ゾイドサーガII	トミー	4800円	137
今冬	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	138
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	139
2003年春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	140
2003年春	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	141
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	142
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	143
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	144
2003年春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	145
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	146
2003年未定	真・女神転生	アトラス	価格未定	147
2003年未定	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	148
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	149
発売日未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	150
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	151
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	152
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	153
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	154
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	155
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	156
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	157
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	158
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	159
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	160
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	161
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	162
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	163
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	164

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	165
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	166
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	167

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	168
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	169

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 12/20 プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは12月20日(消印有効)**、当選者は1月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	01、00
×悪い例→	1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 12月5日にワイヤレスコントローラ「ウェーブバード」が発売されます（詳しくは本誌8ページに）。ズバリ、あなたはウェーブバードが欲しいですか？
1.欲しい。絶対に買う
2.欲しいけど、とりあえず今は買わない
3.ちょっと気になるけど、あまり欲しくはない
4.全然欲しくない

12 本誌8ページの「緊急大発表！」で、『ゼルダの伝説　風のタクト』予約キャンペーンが発表されましたが、あなたはこのキャンペーンについて、どう思いますか？　「欲しくなった」といった単なる感想から、「もっとこうしてほしい」といった意見まで、自由に書いてください。

13 新発売の「シルバー」が加わり、ゲームキューブ本体の色が4種類になります。あなたはゲームキューブの色で、どれが一番いいと思いますか？　1つ選んでください。5を選んだ場合は、あなたがいいと思う色も書いてください。
1.バイオレット　2.オレンジ
3.ブラック　4.シルバー
5.どれもイマイチ

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生〜6年生）
24	男の食彩
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション／PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

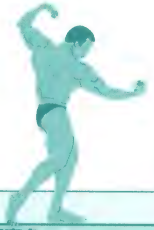


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	逆転裁判2
02	読者プレゼント	31	ニンドリ学園
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	ゲームの通信簿
04	任天堂 緊急大発表	33	デス仙人の教えてあ・げ・る
05	毎月新聞TURBO	34	GCって子供向けなの？
06	みすずリンクのNewsDream	35	お宝ゲーム古tion
07	ゼルダの伝説 風のタクト	36	ゲームソフトファンクラブ
08	バイオハザード0	37	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
09	ポケットモンスター ルビー・サファイア	38	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
10	メトロイドプライム	39	すすめ！ 天任家族
11	メトロイドフュージョン	40	マッスルアンケート&発売スケジュール
12	ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス	41	星のカービィ デラックスインタビュー
13	ミスタードリラー ドリルランド	42	任天堂の質問箱
14	牧場物語 ワンダフルライフ	43	どうぶつの森+村じまんフェスタ
15	スパイダーマン	44	ポケモン堂
16	エターナルアルカディア レジェンド	45	カプコマニア
17	ソニックメガコレクション	46	セガ魂
18	ソニックアドバンス2	47	それゆけ!! マリオ親衛隊
19	セガラリー	48	ドリテクの殿堂
20	キン肉マンII世〜新世代超人VS伝説超人	49	G.B.A
21	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	50	先ドリ 新作ソフトFLASH
22	くるりんパラダイス	51	GC新作ソフトカタログ
23	バス釣りしようぜ！〜トーナメントは戦略だ！〜	52	コミック「エレミックス！」
24	チョコボランド	53	付録「特製シール」
25	ロックマンエグゼ3		
26	マリオパーティ4		
27	スーパーモンキーボール2		
28	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION		
29	真・女神転生デビルチルドレン 光の書・闇の書		

✂ キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.80 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスル アンケート

質問は表面にあります

マッスルの花園



マッスルレポート「世界の餃子を食らう！」

マッスル（以下マ）　アンケート記事のくせに、取材まで敢行！　今日はナムコ・ナンジャタウンの「世界の餃子フェスタ」マスコミ試食会をレポートするぞ。

岡ちゃんねる（以下岡）　私『マリオパーティ4』の攻略本で忙しいんですが…。てか、マッスルさんも担当でしょ！

マ　はっはっは、細かいこと言ってると食欲が衰えるぞ。さあ、取材だ取材。ほれ、この試食券でギョーザもらってこい。

岡　しょうがねえな…。はい、まずはヨーロッパの餃子3種類ッス。

マ　ドイツの餃子「マウルタッツェン」はスモークハムを具にしたスープ餃子。薫香と塩味のシンプルなスープがマッチ！　トルコは「マントゥ」。ヨーグルトをかけるのが特徴だな。ロシアは「ペリメニ」。ボタン型の具がかわいいスープ餃子だ。

岡　あの…試食券これで終わりですが。

マ　ん!?　まだお前の券があるだろ。それで餃子もらってこい。…俺のとこに。

岡　食い物がからむと鬼ですな。

マ　次はチュニジアのジャンボ揚げ餃子「ブリック」。ジャガイモとチーズを中心にした具は、思ったよりサッパリ味。韓国からは「マンドゥ」と「マンドック」。マンドゥは独特な後味のタレが印象的な揚げ餃子。マンドックは辛さ控えめの、キムチ風味スープ餃子だ。ベトナムの「バンクン」は米粉の皮で魚介類をくるんだ蒸し餃子。ツルリとした皮にエビとイカの歯ごたえが加わる絶妙の食感…これはウマイ！

岡　マッスルさん、試食券が切れました。

マ　じゃあ、受け付けを拝み倒して試食券もらってこい。で、俺に新たな餃子を…。

岡　実写版ジャイアンみたいな人だな。…はい、試食券。広報さん呆れてましたよ。

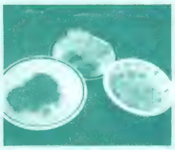
マ　次はネパールの「モモ」。小籠包と思いきや、スパイスが効いたカレー風味で意外な驚き！　タイの焼き餃子「クウチャイ」はパリパリの皮と熱々のニラにピリ辛のタレがマッチし…これはウマイ！　最後はモンゴルのホーシュール。羊肉を使った揚げ餃子だが、臭みがなく食べやすいぞ。

岡　私、何も食べてないんですが…。

マ　もう取材は終わりだが、しょうがねぇな、池袋餃子スタジアムで日本の餃子も食うか。宇都宮餃子と蒲田羽根付き餃子と浪花ひとくち餃子と神戸味噌だれ…。

岡　まだ食う気かよ！

マ　ちなみに世界餃子フェスタは、池袋サンシャインシティ内「ナムコ・ナンジャタウン」で来年1月31日まで開催中だ。世界の餃子14種類を食べ尽くそう!!



←イタリアのラビオリやスペインのエンパナーダなど、本文で紹介した以外にもさまざまな餃子が！



←モモを嬉しそうにパクつくマッスル。不必要なまでに幸せそうだ。もはや取材のことは頭にない



←ジャンボ揚げ餃子・ブリックにかぶりつくマッスル。見てるほうまで飲み込まれそうです



←マッスル一押しはベトナムの「バンクン」。半透明の皮から具がすけて、見た目もあでやかなのだ

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.80

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□□□□□〕　その他の場合

6 〔□□□□□□□□□□□□〕

7 〔□□□□□□〕

8 〔□□□□□□〕　9 〔□□□□□□〕

10 〔□□□□□□□□□〕

11　1　2　3　4

12

13　1　2　3　4　5（　　　　）

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

✂キリトリ線

Vol.77号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
広島県／佐藤大輔

②GBアドバンス本体
千葉県／阿部真菜美

③アメリカ限定販売　ポケモングッズセット
宮城県／北村ありす

④中植せんせサイン入り「スターフォックス～さらば愛しのファルコ～」コミック
栃木県／谷田部正悟　埼玉県／梅牧彩夏
埼玉県／井坂健治

⑤ゲームキューブソフト『スターフォックスアドベンチャー』
神奈川県／佐治友紀　新潟県／藤田多恵子

⑥ゲームショウ試験販売　『キャッスルヴァニア』カード
宮城県／伊藤理紗　宮城県／奥津京季
福島県／橋本慎吾　愛知県／牧和俊
愛媛県／近藤志郎

⑦名越さんサイン入りアイアイミニタオル＋大場さんサイン入りエターナルアルカディアうちわ
山形県／掘籠悠希　三重県／谷元真輝
神奈川県／柳沼ゆう子

⑧抱きつきソニック
北海道／渡部有美　愛知県／小林翔
京都府／森元康夫

⑨GBアドバンスソフト『逆転裁判2』
神奈川県／脇坂仁樹　愛知県／塚本慎介
福岡県／有吉優美子

⑩GBアドバンスソフト『サイレントスコープ』
埼玉県／勝見拓也　奈良県／増井翔太
兵庫県／竹守将晶

⑪ニンテンドーゲームキューブ　キャリーバッグ
埼玉県／浅川みどり　埼玉県／沼倉史織
愛媛県／林美貴　香川県／松元亮
高知県／喜多山大介

⑫ゲームキューブ用アクセサリーセット
岩手県／小野寺昇悦　新潟県／田中幸穂
東京都／池田笑　東京都／冨永幸佑
東京都／吉野真衣子

（敬称略）

星のカービィ生誕10周年記念
大乱闘スマッシュブラザーズDX発売1周年記念
星のカービィ 夢の泉デラックス発売記念
スマブラDXオーケストラコンサート大成功記念
ハル研究所 山梨開発センター増築記念
ニンテンドードリーム通巻80号記念

●ゼネラルディレクター
桜井 政博さん



●プログラマー
中村 栄太郎さん



●デザイナー
鈴木 輝彦さん



星のカービィ ポヨ デラックス インタビュー

カービィの生みの親とハル研期待の新人たちが大いに語った！

ハル研究所『星のカービィ 夢の泉デラックス』開発者インタビュー

行ってきました、山梨へ！ 数々の名作を生みだしてきたハル研究所の本拠地で、おなじみの桜井さんら、『星のカービィ 夢の泉デラックス』開発者インタビューが実現！ ニンドリ初登場の新人クリエイターさんが、なかなかいい味を出していて、今回も楽しい話がいっぱい！

星のカービィ 夢の泉デラックス
ゼネラルディレクター
桜井 政博



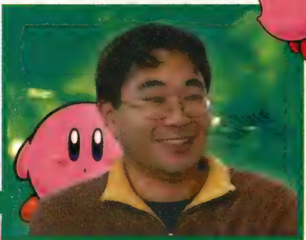
PROFILE
●さくらいまさひろ／1970年、東京生まれ。1989年にハル研究所に入社し、『星のカービィ』シリーズや『スマブラDX』など、ヒットメーカーとして活躍中。現在、ハル研究所 情報開発部主幹。血液型はB型



星のカービィ 夢の泉デラックス
プログラマー
中村 栄太郎

PROFILE
●なかむらえいたろう／1979年、兵庫県生まれ。2000年にハル研究所に入社し、『ルナブレイズ』（GBA）の制作に関わったのち、『星のカービィ 夢の泉デラックス』のプログラマーとして参加。血液型はO型

星のカービィ 夢の泉デラックス
デザイナー
鈴木 輝彦



PROFILE
●すずきてるひこ／1977年、三重県生まれ。2000年にハル研究所に入社し、『ルナブレイズ』（GBA）の制作に関わったのち、『星のカービィ 夢の泉デラックス』のデザイナーとして参加。血液型はO型

『スマブラ3』をつくるつもりは今のところない

—— 11月21日で、ちょうど『スマブラDX』発売1周年を迎えますね。

桜井 実はゲームソフトって、「発売から1周年になりますね」なんて言われることはまずないんです。基本的に売って、それで終わりになることが多いわけですね。でも、先日、としまえんで開かれた大会なども含めて、わざわざ1周年ということを意識していただいて、ホントにいろんな方に感謝しています。

—— 続編を望む声も多いでしょう。

桜井 『スマブラDX』って、ハル研や自分にとっても「もうこのようなソフトをつくることはないだろう」という気概でつくったソフトなんです。だから、『3』をつくろうという気持ちは今のところないんです。

—— ホントにないんですか？

桜井 もともとN64版の『スマブラ』をやったときも、『2』をつくる気持ちはまったくなかったわけですが、ゲームキューブを立ち上げるのに最もいいソフトだと考えたので、あえてムリを通したところがあったわけです。なので、何らかの理由があれば『3』をつくることもあるかもしれませんが、現状ではキューブでお手軽に『2』『3』をつくっていくことはないでしょうね。

—— まあ、ライセンスなどの関係もあって、そうカンタンにできる類のソフトではありませんしね。

桜井 それに『スマブラDX』の反省点として、操作がちょっと複雑すぎたかなと思ってるんです。それはそれでマニアックに遊べるとか、深くヤリコミができるというようなことはあるんですけど、やっぱりいろんな人に遊んでもらうためには、ちょっと難しいところがあったと思うんです。だから、もし続編をつくることになるとすれば、よりカンタンに、よりシンプルに、もうちょっとラクにプレイできるように再構築しないといけないんじゃないかと考えてるんです。

—— やっぱりオジサン世代にはちょっと難しかったりするんですよね。

桜井 子どもがオジサンを圧倒したりとか。いろんなお父さんからいっぱい文句を言われましたよ。「絶対に勝てる裏技を教えろ」とか（笑）。

一同 （爆笑）

—— あと、8月に東京で開かれた『スマブラDX』コンサートも大成功でしたね。

桜井 ホントにポジティブな評価ばかりでビックリしました。ゲームをつくってるとネガティブな側面も孕みがちじゃないですか。

—— ゲームは人によって評価が変わってきますからね。

桜井 でも、コンサートはわりと満場一致な感じでいい評価をいただいて。実行した側としては、ちょっとムリがあるところとか、反省点がないわけではないんですけど、それでもやけに高い評価をいただいたので、ちょっとビックリしてます。あと、某雑誌でCDを付録につけて…（笑）。

—— …はあ。

桜井 あのCDはまだ聴いてないんですか？

—— （わざとらしく）何のことですか、それ？（笑）。

桜井 まあ、CDだけを聴くと「アレ？」って思うことはいっぱいあるんですよ。やっぱりオリジナルと音が違っちゃってるとか。

—— そのような声は確かに聞かれますよね。

桜井 やっぱり生でこそ得られる情報が、ものすごく欠落された状態でCDになるわけじゃないですか。だから、会場の生で聴いた音が大切で、それをそのまま楽しんでもらえなかったのは、ある意味で不本意ではあるんですね。



カービィの声優、大本眞基子さんと桜井さんが司会をつとめた「スマブラDXコンサート」（8月27日）。CDは某雑誌の付録についたため、市販の予定がなくなったのだとか

―― そのことは、桜井さんが司会で最初に言ってたことですよね。「コンサートの音は消えてなくなるものだから、この瞬間を大事にしてほしい」と。

桜井 ええ。で、ゲーム音楽は恐ろしいところがあって、同じ音を何度も何度もくりかえして聴くものなので、曲のイメージがそのまんま定着してしまうんです。でも、実際に生で演奏するということは、正反対のベクトルをもつようなものなので、実際のところ、「オーケストラコンサートをやるのはどうなのか？」といったことを考えたこともあったんですね。

―― でも、やってみたらスゴイ評価で。この経験を何かに役立てようなんてことはありますか？

桜井 何の経験でもゲームづくりには役にたちますよね。それに司会もやって、芸能人のまねごとのようなこともしましたし(笑)。まあ、そのようなことは2度とできることではないと思ってるんですね。

―― いや、2度、3度とやっていいんじゃないですか。プロ顔負けの司会でしたし(笑)。

桜井 え？(笑)。でもやっぱり、このような企画を何度もやるのはものすごく難しいでしょうね。

いまの時代にあっている『夢の泉デラックス』

―― 『星のカービィ 夢の泉デラックス』は販売がとても好調のようですね。

広報 本当にいいですね。これから年末に向けて、もっと売れると思っています。

―― もともと『夢の泉デラックス』はどのようなコンセプトでつくったんですか？

桜井 実は、私としてはリメイク版をつくることには抵抗があったんです。

―― 確かにGBAソフトって、リメイクが多いですし。

桜井 GBAはスーパーファミコンのようなことができるわけですから、そのまま移植して出すこともできるわけです。それで一部のユーザーは喜ぶかもしれないんですけど、過去につくられたものなので、グラフィックのセンスとか、いまの時代にあったものなのかといったところでズレが出てくると思うんです。そのようなカタチで発売して、ユーザーが一時的に満足をしても、長期的にみると新鮮さに欠けるわけで…。操作性にしても、スーパーファミコンとGBAのボタンが違うわけですし。

―― なるほど。

桜井 そういう理由で、リメイクに関してはそれなりに抵抗感を持っていましたし、僕らとしては新しいものをつくることでがんばっていきたいと考えていたわけです。

―― ところが、今回、『夢の泉デラックス』を出すことになって。

桜井 それには理由がいくつかあったわけです。昨年「カービィ」のアニメがスタートしたとき、『カービィ』ソフトの開発ラインは1本もなかったわけです。せっかくアニメがはじまったのに、ソフトが1本もないというのも困りものなわけで、ある程度スピーディに1作品でも出す必要があったんです。それで、たとえば『カービィボウル』(SFC／1994年)のような、いわゆる横スクロールアクションゲームではないカービィのソフトをつくることが考えられましたし、なかには新作の『カービィ』をつくるという選択肢もあったわけです。で、最終的にファミコン版の『夢の泉の物語』(1993年)をリメイクで出したらどうだという話になったんです。やっぱりいまのゲームって難しすぎると思うんです。いちばん最初の『星のカービィ』(GB／1992年)をつくったときは、とにかく難易度を下げて、容量も大きくなかったですから面も少な目なんですけど、とにかく初心者に対して、すんなり遊べるように特化したものだったわけです。



GB版の『星のカービィ』は桜井さんのデビュー作品。このゲームの企画書は、桜井さんが19歳のとき書いたものなのだ

―― その後に出た『夢の泉の物語』では、初心者にも楽しめて、上級者にも深く遊べるものにしたわけですね。

桜井 そのつもりです。それで、いまの状況がかつて『カービィ』をつくったときと同じように感じていて…。たとえば、近所のおばさんに近年のゲームをやってみてと言ったところで、いきなりではかなり難しいですよね。いろんなボタンの操作をしなきゃいけないし、覚えることもいっぱいあって、ほとんど何もできないと思うんです。そういうなかで、ゲームをまったく知らなくても、なんとか遊べて、ある程度の歯ごたえが確保できるアクションゲームとして、『夢の泉の物語』はかなりバランスがいいと思ったんです。いろんな能力を使ってコピーして、自分なりのこだわりをもって進めることができるところが、いまの時代でも幅広いユーザーに支持されやすいと思ったわけですね。

―― 実際に触ってみて、確かにいまの時代に合ってると思いますね。パッとやってパッとやめられるのもいいですし。でも、ファミコン版と見た目がすごく変わってますけど、それ以外にどんなところを変えたんですか？



ファミコン版の『夢の泉の物語』の画面。今回の『夢の泉デラックス』と比べると、カービィがとても昔っぽい感じなのだ

桜井 たとえば、カービィが歩く速度を変えてますし、カービィの強さも変えました。実はファミコン版に比べて、カービィはある程度パワーアップしてるんですよ。でも、敵キャラの強さがそのまんまなので、実は前作よりも若干カンタンになってるかもしれませんね。

―― カービィが強くなったぶん、敵もやっつけやすいと。

桜井 やっぱり9年くらいの時間がたっているので、ゲームへの考えかたや慣れがまったく変わってきてるわけです。で、ボスキャラなんかも、体はでかくなったけど、カービィへの攻撃は小さくしてるとか、そのような細かな調整もしてるんですね。

完成の1～2ヶ月前まで動いていなかった4人プレイ

―― 中村さんと鈴木さんは入社3年目なんですね。今作をつくるにあたってどんなところで苦労しましたか？

中村 僕はプログラムを担当してたんですけど、苦労したのはやっぱり通信ですね。『夢の泉』から追加されたことですし、元になるファミコン版があって、その通りにつくってたんですけど、とても難しい仕事でした。

―― 今作では、4人で同時に横スクロールのアクションゲームが楽しめるようになったわけですね。

中村 4台のGBアドバンスがつながった状態で、動きがずれてはダメですし、そのへんの整合性をたもつというのが難しくて、本当に苦労させられましたね。横スクロールのアクションゲームで、通信をやってるって、たぶん他にないでしょう？

―― 初めてですよね。1人プレイの場合と比べて、敵などの設定はどうしたんですか？

中村 プレイする人数によって配置を変えたりとかしてるんです。

―― バランス調整の作業なんかが大変だったでしょう。

中村 それは桜井にやってもらいました(笑)。

桜井 そのバランス調整そのものよりも、今回の場合は正しく動くのかどうかという問題がいちばん大きくて。

中村 実は完成予定の1～2ヶ月前までは正しく動いていなかったんですよ。

―― よく間に合いましたね。

中村 で、4人プレイの配置を決める会議があって、桜井から「ホントに動くのか？」って言われたことがあって、そのとき僕は通信の担当ではなかったので、「どうなんですかねえ」なんて人ごとのように聞き流してたんですけど、その1週間後くらいに、「お前がやれ」

って言われて(笑)。

―― あははは。「でも、ムリだからやめよう」なんて気持ちにはならなかったんですか？

中村 (苦しそうに)ホントはやめたかったんですけどね。

一同 (爆笑)

中村 でも、4人で同時にプレイできるアクションゲームってまだなかったですし、それが実現できれば面白いものができるんじゃないかと思ってましたから、がんばりました。

桜井 もともと4人を前提に企画したゲームであれば、いろんなことができたかもしれないんですけど、ベースになったのがファミコン版の『夢の泉』ということもあって、このソフトの配置なんかを生かさなきゃいけないといった制約があったわけです。でも、今度は時間があれば、また別のことを考えようかなとは思いますけどね。



サブゲームだけでなく、メインのゲームを4人で同時にプレイできるのはかなり新鮮なのだ

―― 鈴木さんはデザイナーですよね。ファミコン版と比べると、カービィがとても柔らかい感じになりましたね。

鈴木 ありがとうございます。

―― 鈴木さんはどんなところで苦労しましたか？

鈴木 僕はいろんなキャラクターの動きをつくるために、『スーパーデラックス』(SFC／1996年)のときのデータを参考に見てたんです。でも、そのデータ自体が本当にキレイにできていて、「これはちょっとかなわないかもしれないな」って思ったんですね。だから、とりあえず枚数を多く描いてごまかそうと(笑)。

―― 質より量で勝負しようと(笑)。

鈴木 そしたら、いろいろ怒られて。

―― それは誰に？(笑)。

鈴木 (ちらっと桜井さんのほうを見ながら)主にゼネラルディレクター。

一同 (爆笑)

桜井 ゼネラルディレクターとしての仕事の話はまた後ほどということで(笑)。アニメのパターンが多くなると、どうしても動きがもっさりしてくるんです。操作をしてるときに、たとえば攻撃のタメが大きすぎることになったりとか、歩くときにもたついてしまって、動かしても気持ちよくないんです。でも、そのようなことって、むかしからゲームをつくっていないと、気づきにくいところでもあるんですね。それで、「ユーザーはそんなところを見てないから、枚数をはぶいて、もっと動きをよくしなきゃあ」ということをけっこう言ってましたね。

―― なるほど。中村さんが今回の仕事で楽しかったことは？

中村 タノシカッタコト……。

桜井 「全部です」って言いなさい！

―― あははは(笑)。

中村 まあ、完成すれば『カービィ』だから、みんなに遊んでもらえるというのがあったんで…。

桜井 えー、そうなのか…。

中村 そうじゃないんですか？

桜井 自分はいつも「ユーザーにはやってもらえない」というのを前提に開発をスタートしているつもりなので。

中村 でも、僕としては多くの人が遊んでくれるものだから、それだけやりがいがあるかなあと。で、みんなが遊んでくれるから下手なことはできないし。だから、楽しいというか、やりがいがすごくありましたね。

―― 鈴木さんはどうでしたか？

鈴木 私は基本アクションはあまりいじれなかったんですけど、能力ごとの攻撃の枚数をムダに増やすのがすごく楽しかったですね(笑)。前作ではソード能力とかがファミコンなのに、3フレームに1度くらい絵が切り替わっているんですよ。だから、今回はその2倍は切り替わるくらいにしなきゃあっていけないと思って、絵を描きまくってました。

桜井 そして、もたついて、また怒られると(笑)。

鈴木 でも、そのあたりはスピーディに描いてたと思います。

桜井 確かにこの人はわりと作業が早い。それに何を言われてもへこたれないし(笑)。

―― いい性格ですね(笑)。鈴木さんと中村さんが関わったソフトとしては、『夢の泉デラックス』が初めて発売されたゲームになるんですよね。発売日はどうしてましたか？

中村 やっぱり売り場に行きました。自分がつくったソフトが並んでいるのを見て、すごい感動して、お店の人に話を聞くと「好評ですよ」って言われるとやっぱりうれしかったですね(笑)。

―― 「これ、僕がつくったんです」なんて言ったんですか？

中村 いや、そこまでは。でも、「ハル研さん、いいソフトをつくりましたね」って言われてウレシイなあって(笑)。



(www.nintendo.co.jp/nom/)

今回のインタビューは、任天堂ホームページと合同で行われたのだ。写真はニンテンドーオンラインマガジンの編集長・吉田直子さん。12月1日から記事が読める予定

―― 鈴木さんは？

鈴木 僕は3軒ほどお店を回らせていただきました(笑)。で、そのうち2軒で買う人を実際に見て、専用の棚をつくってくれてるところもあって…。

―― 確かに専用のコーナーができてますよね。

桜井 それって9600個つくったやつかな。この隣の部屋で、売場に飾ってもらうカービィのおもちゃを組み立てたんです。9600個も(笑)。

広報 もう工場みたいになってましたね(笑)。アルバイトをやとって、ゲーム会社じゃないみたいな雰囲気でしたね

―― 桜井さんたちも組み立てたんですか。

桜井 ……。

鈴木 私は手伝いました。

―― あははは(笑)。桜井さんはベテランだから、発売日にお店に行くようなことはしないんでしょ？

桜井 う～ん。まあ、ないとは言いませんけど。発売日の翌日に東京に行って見たりしましたね。

9年前の『夢の泉の物語』に桜井さんもナットク

―― 今作の開発はいつごろからスタートしたんですか？

鈴木 去年の夏くらいから、カービィの絵の大きさを決めるようなことをやってました。見た目のカービィを大きくするか、それともファミコン版のカービィの大きさのままでいくのかというような実験をしてたんです。

桜井 とくに背景を含めたグラフィックについては、先ほども言ったようにリメイクに関して抵抗感があったので、いまの時代にどこに出しても恥ずかしくないようなレベルに仕上げたいと思ってたんです。たとえば背景についてはCGをイチから描きおこして、それを取り込むようなことをしましたし、カービィについてもいまのソフトとして全然遜色のない仕上がりになってると思います。

―― ファミコン版とくらべると、カービィの動きがホントにかわいくなりましたね。

桜井 正直な話、ファミコン版をちょっとだけ変えて、それでもっと早く出すという選択肢もあったわけですが、そのようなことはしたくなかったんです。

―― 今作については、ファミコン版という原作はあるけれど、新作のような作品と言っていいわけですね。

桜井 ええ。それで新能力なんかも予定にはあったんですけど、容量も時間もなくなったので断念したんですね。ホントにギリギリの容量に入っていて。(右に座ってる鈴木さんをさしながら)ま、この人の功績もあるんですが…。

―― 鈴木さん、どうぞ自慢してください(笑)。

鈴木 せっかくつくったのに入らなかったのが500Kくらいあって…。

桜井 500Kって言ってもわかんない

よ～。

鈴木　わかんないですよね（笑）。カービィの各能力ごとにダンスを用意してたんですよ。

――　へえ～。

鈴木　他にも、私が先走ってつくったゲームがあって、それも入らなかったし。

桜井　ただ、1本の新作ソフトをつくるときのボツになる度合いと比べると、やはり元になったソフトがあったので、今回はボツがずいぶん少なくてすみましたね。やっぱり、リメイクをつくるということが、そのへんがラクになるということを再認識しました。

――　『夢の泉デラックス』をプレイして、『スマブラDX』の原点がここにありという印象をもったんですが。

桜井　なるほど～。それは考えられなくはないですね。

――　「ジャンプの宮本」という言い方がありますけど、桜井さんの場合は何と言ったらいいんでしょうね（笑）。

桜井　「ジャンプの宮本」って、宮本さん自身が言ってるわけじゃないですよね（笑）。

――　確かにそうです（笑）。でも、『夢の泉デラックス』と『スマブラDX』の共通点ってどんなところにあるんでしょう？

桜井　やっぱり間口の広さでしょうね。

――　あと、何度でもやりこめるところ？ 今作をつくりながら、「オレ、9年前によくこんなことやってたなあ」って自分で感心するところはありましたか？

桜井　ええ。ファミコン版をさわりながら、「ああ、ここはよくできてるなあ」と思うことはいろいろありましたね。だって「オレならこうする」と思ったところがちゃんと入ってる（笑）。

一同　（爆笑）

桜井　ナットク、ナットクって（笑）。「ココにコレがあるのは正しいよなあ」って。

――　逆に他人がつくったゲームは「オレだったらこうするのに」っていつも考えながらプレイしてるわけですね。

桜井　それはありますね。もちろん「ここはよくできてるなあ」って考えたりしますし、そのようなことを考えながらプレイすることが、とてもいいトレーニングになったりするんです。そのような経験がいまの自分をつくってるとも思います。

――　桜井さんは2000本以上のゲームをプレイしてるという話ですからね。ところで、今作のテキストがすごくいい味を出してますけど、桜井さんがかなり書いたんでしょう？

桜井　テキストは全部自分で書きました。

――　ですよね。「博物館」ではコピー技が「タダ」と書いてあったり、かなり桜井さんテイストが入ってる（笑）。

桜井　デザインの作業はもちろんデザイナーがやったんです。でも、不思議なのは、ポーズを押して、コピー能力の説明が読めるだけなのに、どうしてこんなに好評なんだろうって（笑）。いろんな人から、「アレよかったよ～」なんて言われて。



とても笑える、コピー技の説明画面。これを読みたいがために、コピーをどんどんする人、けっこう多いはず

――　でも、単なるテキストじゃないと思いますよ。

桜井　あれは、ファミコン時代の説明文をそのままもってきてもよかったんですけど、いまの時代を考えると、そのまま使うのは相応しくないと思ったんです。何より『カービィ』は子ども向けにつくっているわけではないので、あのようなテキストにしたわけですね。でも、いろいろ苦労したところがあって、まずわかりやすくないといけないので、あまり難しい漢字も入れるわけにはいかなくて、でも、見ていて楽しいものじゃないといけない。コピーをしたときに見る楽しみもそれなりになきゃいけないし。

――　でも、書いてて楽しかったでしょう？

桜井　う～ん、あれを書くこと自体は1時間ちょっとで終わっちゃったんで。

――　早い。ニンドリ編集部に来ませんか？（笑）。『夢の泉』っていうタイトルもすごくいいですね。

桜井　ありがとうございます。

――　「ドリーム」が入ってるし（笑）。

桜井　しまった、そうきたか（笑）。

――　「刹那の見斬り」というタイトルにしても、言葉への強いこだわりを感じますね。

桜井　「なんじゃそれ？」って感じでしょう（笑）。強く意識しているのは、ファッションとしてのテキストですね。たとえば、外国の人が日本語のTシャツを着ていて、その意味がわかんなくてもカッコイイということがありますよね。そんな感じがいいと思うんですよ。

――　確かに「刹那の見斬り」のTシャツを着て、E3なんかに行くとカッコイイかも（笑）。

桜井　だから、子どもに読めて理解されやすいことが、子どもにやさしいかというと、決してそうじゃないと思うんです。昔は、「Push Start Button」くらいは英語でもわかったし、それが仮にわからなくてもゲームを遊ぶのにぜんぜん差し支えなかったわけです。でも、あえて「スタートボタンをおしてね！」みたいな表現にするから、年齢が上のユーザーなんかが敬遠するようになっていくわけで。ハードの進化でいろんな表現ができるようになることで、それで失うこともあると思うんですね。今回の『夢の泉デラックス』で、その点でいちばん大きかったのは声です。実は声が入っていて、実際に声優の大本眞基子さんのところに行って録ったりもしてるんです。

――　へえ～、そうだったんですか。

桜井　でも、実際に使ってるのはとても控えめで、ダメージを受けたときに、何か言うんだけど、ごくサブリミナル的につかってるんです。やっぱり、あのようなドット絵のキャラクターが言葉を明快にしゃべると違和感がでてくるんです。それは単純に合わないというだけでなくて、声があることで、カービィが一つの方向に特化されてしまうんですね。それで、カービィの声を入れたのは5カ所で、マイクの3通りの声とダメージの2通りの声だけですが、それぞれひかえめです。

――　ほとんど聴こえないくらいなのに、わざわざ大本さんところに行って…。

桜井　わざわざというほどでもないですけどね（笑）。でもいまは、いろんな声が入ってるソフトが増えてますけど、なんか萎えませんか？

――　キャラクターにピッタリ合ってればいいんですけど、確かにムダに声を発することってありますよね。うるさいというか。

桜井　オープニングでも、タイトルを子どもの声で叫んだりするようなソフトがあったりしますよね。そんなの聴くと、正拳づき！

――　あははは（笑）。

桜井　そのような表現をすることによって、それまではみんなで遊べた娯楽がだんだん狭まっていくと思うんです。

――　ソフト自体はいいのに、子どもっぽいムービーを見せられることで、引いちゃうことってけっこうありますよね。

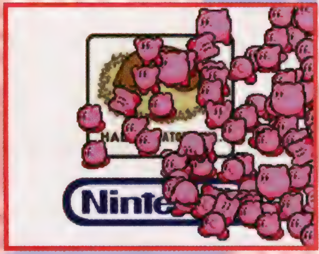
桜井　意味があって声やムービーを入れてるソフトはいいとは思うんですけどね。

Aボタンひとつで、誰にでも遊べるサブゲーム

――　あと、オープニングもすごくいいですね。

鈴木　あれは、ゲーム中のモデルをそのまま使ってるんです。データは中村がつくってくれて…。最大で何体出てくるんだっけ？

中村　たしか120体くらいですね。



とにかくたくさんのカービィがわらわらと登場するオープニング画面。置いてきぼりをくらうヤツもいて、何度見ても飽きないのだ

――　正確な数はみんなで数えてみましょう（笑）。どんなキッカケであのような演出が生まれたんですか？

桜井　開発中はタイトル画面がイキナリ出てたんですけど、それでみんなを引きつけるには弱いだろうという話をしていて。でも、いろんな集客デモをつけることはそんなに意味がないと思ったんです。というのも、GBアドバンスのソフトなので店頭でディスプレイされることが少ないですし。でも、何かインパクトのあるものにしたかったんです。それも容量も使わずにやろうと。それで、あのようなことを提案して、あとはスタッフに投げちゃったんです。

―― アイデアは桜井さん？

桜井　ええ。やっぱりGBアドバンスの強みと言えば、いっぱいオブジェを使えることですからね(笑)。

―― ほかにGBアドバンスの強みは？

中村　やっぱり4人でプレイできることと、ワンカートリッジプレイですね。今回は3つのサブゲームを入れてますけど、あれ自体が面白いようにしたいと思ってつくりました。だから、みんなでやってほしいですね。

桜井　サブゲームのコンセプトはファミコン版をつくったときからぜんぜん変わっていないんですけど、ゲームはもっと単純にしてもいいと思ってるんです。というか、単純にしないと、何をとっかかりにして遊んでいいかわからないと思うんです。とくに『カービィ』はコピー能力をつかって、目まぐるしく変わりますから、それだけでも「難しそうだ」ととらえられがちじゃないですか。だから、ワンボタンで何ができるかと考えて入れたのが、あの3つのサブゲームなんですね。

―― Aボタンだけでやれるから、ゲームをやったことのない人もすぐに遊べるのがいいですよね。

桜井　ファミコン版では「早撃ちカービィ」なども入れていましたけど、4人用にするために、今回は変えざるをえなかったんです。時代も変わってるし、ある程度スピーディな遊びにしたかったんですね。それで「刹那の見斬り」を4人でやろうと。

―― 「刹那の見斬り改」で、ビックリマークが出てからボタンを押すと、最短時間はどのくらいになるんですか？

桜井　私はもう歳ですからねえ(笑)。10とか11が多いですね。

―― 一桁台って、出せるものなんですか？

鈴木　デバッグの後期は9とか8はふつうに出せてましたね。

―― すごい。訓練しだいで何とかなるんでしょうか。いまのところ11が限界なんですけど。



人と対戦するのが面白い「刹那の見斬り改」。インタビューのあと、桜井さんらに挑戦したのだけど、1勝もできず。くやしい

桜井　明るさとか、プレイする環境にもよるでしょうね。

広報　あと、「刹那の見切り改」は、普通に見てやるのと、目を閉じて音でやるみたいに、いろんな楽しみ方ができるんですね。意外に耳だけでやったほうが早かったりするんです。

―― へえ～、やってみよう(笑)。

広報　任天堂のホームページでもできるようになってますけど、あれでやっても時間が違いますよね。

―― あれ、いいアイデアですね。

広報　以前、『ピクロス』の体験版もやってたので、『カービィ』でもぜひやってみたかったんです。

―― ケーブルアクセサリーも自分でプリントできるようになってますし。

広報　まだ、クリスマス用のケーブルアクセサリーも出す予定なので楽しみにしてほしいですね。



「刹那の見斬り改」などが楽しめるのはココ→http://www.nintendo.co.jp/n08/kirby/ex.html

―― CMの評判もよかったですね。

桜井　ああ、あれもよかったですね(笑)。でも、最初は子どもっぽいイメージでつくるような動きがあったんです。私自身は前から言ってるように、『カービィ』を子ども向けにつくってるつもりはぜんぜんなくって、あくまでゲームの初心者にもやさしくて、子どもにも大人にも楽しめるようなものを狙ってるという話をしたわけです。そしたら、任天堂のCM担当者の方が柔軟に発想を変えてくれたんです。

―― それで、あのカラオケのCMのアイデアになったわけですね。

桜井　広告代理店さんが、カラオケのほかにも、エアロビクスとか、パラパラマンガのようなもののアイデアを持ってきてくれて、私自身はカラオケとパラパラマンガのアイデアを推したんですね。

―― それで何と、あのCMで使われたミラーボールがハル研にあるんだそうですね。それをぜひ見てみたいんですが…。

広報　え、実物を？

―― はい、ぜひ！

桜井　CMの話が出たとき、絶対におねだりしてるなあと(笑)。

―― そう、その通り(笑)。

(広報さんが別室から段ボール箱に入ったミラーボールを持ってくる)

―― おおおっ！

広報　まだ、これの展示方法のメドがたたないんですよ。

―― 会社のどこに飾るか決まってないんですね。読者のなかには「製品化してほしい」なんて声もありましたよ。

桜井　そういう声はありますよね。でも、いざ市販したときにどうなのかなあって(笑)。

広報　ちゃんとコードをつなげばきらきら光る本物なんですよ。

―― いいなあ～。

桜井　ウチの社長はどうしても天井に吊りたいらしくて(笑)。

広報　あと、中にちゃんとモーターも入ってまして、つなげばちゃんとくるくる回るようにもなってるんですね。

―― 開発費はどのくらいなんですか？



カービィのミラーボールを前にして、ご満悦の桜井さん。次にハル研におじゃましたときは、たぶん天井からぶら下がってることでしょう

広報　そんなに高いもんじゃないと思います(笑)。ハル研のデザイナーがモデルデータの提供をして、つくってもらったんですね。

桜井　これは『スマブラDX』のときのデータをちょっと改良したものなんです。

広報　でも、最初はカービィをミラーボールにすると聞いて「大丈夫かなあ」と思ったんですけど…。

桜井　話だけを聞くと、悪趣味な感じがするでしょう(笑)。でも、とってもいい感じですよね。

岩田前社長に憧れてハル研に入社した中村さん

―― 鈴木さんと中村さんは、桜井さんといっしょに仕事をして、どんな印象をもちましたか？

鈴木　私はたまに口出しをしてもらうような立場だったので、「いっしょにやった」という感じがあまりなかったんですけど、そのときどきの指示の出し方がとても適切で…。もともと『夢の泉の物語』ってすごくバランスのいいソフトじゃないですか。私は最初、自分の役割をよくわかってなくって、こんなにバランスのいいゲームなので、たとえばカービィが攻撃を繰り出すまでのアニメーションも桜井がぜんぶ決めてくれるもんだと思ってたんです。そうじゃないと、あのようなバランスのいいゲームにはならないと思ってたんです。そこで、登場する順番に能力をつくっていて、ハイジャンプぐらいまでつくったあとで、「ハイジャンプのスピードが決定的に遅い」と桜井に指摘されまして。

桜井　そうだっけ？

鈴木　「これじゃあ、ぜんぜん気持ちよくないよ」って言われまして。「そうか、オレが気持ちよさまでやっていかなきゃいけないんだ」ということに気づいたんです（笑）。

桜井　基本的に、誰が何をやらなきゃいけないというキマリはまったくなくって、メンバー全員がそのようなことを考えて実行できるべきだと思ってるんですね。ま、その話は後ほど（笑）。

――　はい。で、中村さんは？

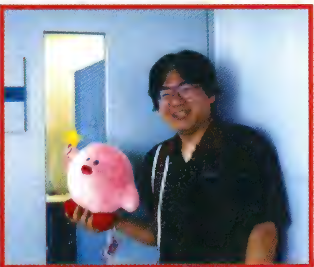
中村　「こういうのをつくったらいいんだろう」ということを自分でやってみるんですけど、桜井はその先の、もっと細かいところまで気づいて指摘してくれるんです。

桜井　姑みたいな立場だね（笑）。

中村　いやいや（笑）。今作では、「間口が広くてカンタンに遊べる」というコンセプトにのっとって、より細かいところで指示してくれてたんです。だから、そのコンセプトを生かすために僕が考えたことを、さらにもっと先のことまで教えてくれてましたね。

――　桜井さんの悪口も聞けると思ったんですが（笑）。ところでどうしてお2人はハル研に入ったんですか？

中村　僕がハル研の会社説明会に行った当時、社長は岩田さんだったんです。で、岩田さんの説明を聞いたときに、「わ、すごい人だ！　この人の下で働きたい」と強く思ったんです。でも、実際に入ってみると、「あれ？　社長が代わってる」って（笑）。



現在、任天堂社長の岩田さんは、ハル研の社長を1999年まで勤め、その後キューブの開発に関わるために専務になり、2000年6月から任天堂で働くようになったのだ

――　あはははは（笑）。鈴木さんは？

鈴木　僕はゲーム会社に入ろうと思ったのと、ハル研に入ろうと思ったのがほぼ同時で。キッカケは『夢の泉の物語』の攻略本にインタビューが載って、桜井がしゃべってたんです。

桜井　ああ、あれは写真写りがひどかった…。

一同　（爆笑）

鈴木　そのなかに、「今回はマップづくりに絵心のある人に参加していただいた」というコメントがあって、そのとき私は絵を描いていたので、絵を描く人が制作にこんなに関われるなら、自分も入ってみたいと思ったんですね。

――　実際に入ってみてどうですか？

鈴木　もう、理想通りです。

――　それはよかった（笑）。山梨の働き心地、住み心地はどうですか？

中村　住み心地はいいんですけど、ちょっと都会が恋しいところはありますね（笑）。

鈴木　他で働いたことがないですけど、働き心地はすごくいいですね。

――　どんなところがいいですか？　自分の生活リズムにあってるとか…。

鈴木　ああ、コーヒーが飲み放題なところ。

一同　（爆笑）

鈴木　それに、お菓子を食べながら仕事ができるのもいいですね。

広報　それって、山梨とは関係ないよね（笑）。

鈴木　ああ、そうか（笑）。住んだり働いたりするにはいい環境ですが、刺激という面ではデザイナーのような職業だとマイナスなところもありますよね。だから、映画とか劇とか美術展を観ようと思ったら東京まで出なきゃいけない…という不満はもちつつも、山梨にはおいしい空気と温泉があるからいいですね（笑）。

ゼネラルディレクターの仕事とは？

――　今作では桜井さんはゼネラルディレクターという立場で…。

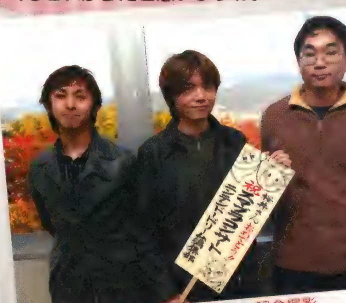
桜井　『スマブラDX』が終わってからは総括ディレクターという呼び名になって、いろんなことをやってます。先ほども言いましたけど、やっぱりカービィのアニメが放送されるようになって、『カービィ』のソフトが出ないのはマズイと。だから、ある程度計画的に『カービィ』のソフトをリリースしていこうということになってるんです。とはいえ、私が1本のソフトにディレクターの立場で関わると、そこで他のラインがよくまわらないこともあるわけです。そこで、『カービィ』のソフトをぜんぶひとくくりにして見るというのが私の役割ですね。同時に複数のタイトルを監修しますが、パッケージなどのアートワークやアニメの監修、たまに関連商品などもチェックしてます。

――　けっこう大変ですね。

桜井　でも、現場に張りついて仕様書を書くようなディレクターは別にいるので、自分は最低限必要な指示を出すような感じです。スタッフのなかだけでうまく作業が進んでいれば、私の仕事はなくなるんです。でも逆に、うまくいかないことが多いと、私の仕事は増えてくるんですよ（笑）。そこで、スタッフひとりひとりに、『カービィ』のコンセプトをよく理解してもらう必要があるわけです。普通のディレクターだと、「ここはこうしてね」ということですむんですが、さきほどのハイジャンプの例のように、ただこうしてねと言うだけでなく、「こうすると気持ちよくなるから」と理由をちゃんと説明するわけです。そうすることで、スタッフがその部分だけをなおせばいいということでなく、どうすれば全体がよりよいものになっていくかということを理解してもらえるんです。そこが重要だと思ってるんですね。

――　カービィ観をみんなで共有しようということですね。

桜井　『スマブラDX』は、1人からさまざまなアイデアが出ていってつくられたタイプのものなんですけど、これからはハル研全社的に、それぞれのスタッフが考えていかなければいけない時期なんです。それは、すごく重要なことだと思ってるんです。だから、たとえば「自分で気持ちよさを考えないといけない」という発言がありましたけど、それはうまく回転している証拠なんですね。そこがうまく回転しなければ、つまらないレベルでソフトが破綻することもあるわけです。でも、今回はファミコン版という元があったソフトなので、問題は本当の新作をつくるこれからだと思いますね。



インタビューの最後に記念撮影

――　桜井さんは、今作ではどの程度関わったんですか？

桜井　どのくらいというのは難しいんですが、スタッフがががんばってくれたおかげで、ずいぶんラクをさせてもらいましたね。

――　最近は早く帰れるそうですね。

桜井　それは意図的にやってるんです。「桜井には頼れない」という雰囲気をつくりたいんです（笑）。「もう、あの人はダメだから、自分たちでやらないと」と言われるくらい（笑）。

一同　（爆笑）

桜井　そうなると幸いですね（笑）。

――　それがゼネラルディレクターのお仕事なんですね。聞くだけだと、うらやましい感じ（笑）。

桜井　このような制作システムで、少なくとも、これからの『カービィ』のソフトはそれなりのクォリティを保っていけると思ってるんです。で、なるべく初心者とか、ふだんゲームに楽しんでいない人もそれなりに安心して遊べるというところは守っていきたいと思ってるんです。だから、ときにシンプルで大味なソフトも出てくるかもしれませんけど、それは、たとえばニンテンドードリームをまったく読まない層の人たちにも訴えかけたいという気持ちの表れだと思ってもらえればありがたいですね。もちろん、読者のような人たちがどうでもいいと思ってるわけではないんですけどね。

――　それで、いま『カービィ』のソフトを何本くらいつくってるんですか？

桜井　……。

――　E3のときに「3本くらいやってる」という話をしてましたよね（笑）。

桜井　そうですね。

――　で、今回1本出て、少なくともあと2本は動いてるということですよね。

桜井　少なくとも2本ですけど、そんなに少なくはないです。

――　ほう!

広報　あのう、好きな飲み物は何ですか?

――　いいところなのにじゃましないでくださいよ~(笑)。

一同　(爆笑)

桜井　なんだかんだと言って、ゲームキューブの『カービィ』がつくられてるという公式な話は出てますよね。

広報　まあ、実験もかねてつくってるという表現ですけど。

桜井　そうですね。つまんなかったら売らないという世界ですね(笑)。

――　最後に読者さんにメッセージをお願いします。

中村　がんばって通信できるようにしましたので、ぜひつないで遊んで欲しいですね。ミニゲームをやるだけでもすごく面白いですし。

広報　なので、通信ケーブルもいっしょに買ってくださいね(笑)。

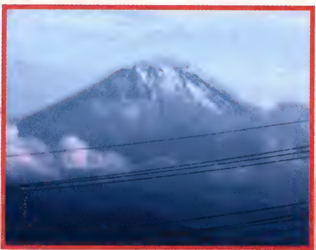
鈴木　私は通信関連で隠れた見どころを。4人プレイでワープスターに乗ったときと、3人プレイのときは、ワープスターへのつかまり方がぜんぜん違うんです。3人プレイのときのワープスターのつかまり方がカワイイのでぜひやってみてください(笑)。

桜井　それ、最後のシメで言うことかい(笑)。

一同　(爆笑)

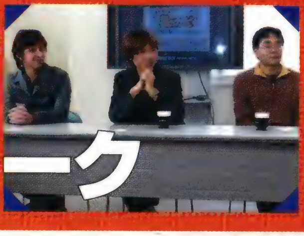
広報　本当は4人で遊んでほしいですけど。

桜井　たまには3人で。まあ、これからのカービィにも期待してくださいね、と私は簡潔なシメということで(笑)。



インタビューが終わって外に出ると、富士山がうっすらと見えておりました。季節はもう冬

桜井さんたちとまだまだカービィトーク



いちばん興味のあること

鈴木　いまいちばん興味があるのは、ウレユキですね。

桜井　ヌレユキ?

鈴木　『夢の泉デラックス』の…。

桜井　ああ、売れ行きね(笑)。

――　やっぱり売れ行きは気になりますよね。中村さんの興味は?

中村　もうすぐ冬ですから、スノボをやりたくて。ずっと忙しくていけなかったし、今年こそ行こうと思ってます。ここは山も近いし。

桜井　うん。でも、ここは温泉にも近いからと言ってもなかなか行けないもんね(笑)。僕が興味があることといえば、いまは食べ物なんです。何を食べてもおいしい。まあ、それは健康である証拠でいいなと思うんですけど。それで相反するようなんですけど、だんだん量を食べなくなっちゃって。

――　え?

桜井　なんか、おかしいですよね。だから、晩飯もサンドイッチ1個でおわりとか、そのくらいですむようになって。おかしいなあ…。食べるものは何でもおいしいんですけど、すぐにお腹がいっぱいになって。

――　最近おいしかったものは?

桜井　また聞くんですか?(笑)。

――　お約束ということで(笑)。『スマブラDX』が出た頃は「コンビニ弁当がおいしい」と言ってましたよね。

桜井　コンビニ弁当は、いまだにしょっちゅう食べて、おいしかったりするんですけど、最近はそばもラーメンも、何を食べてもおいしいんです。

休日にすること

鈴木　最近だと新そばを食べにあちこちに行ってますね。東京・三鷹の深大寺とか…。

――　県外まで出てるんですか? 山梨にもおいしいお店がいっぱいあるでしょう?

鈴木　店によりけりですね(笑)。まあ、信州のほうにも行ったりしてますけど。

――　クルマで移動して?

鈴木　クルマは壊れてそのままにしてるので、電車に乗ってそばを食べに行ってるんです。

――　中村さんの休日は?

中村　ずっと忙しかったのが、ようやくヒマになったので、ライブを観に行ったり、スポーツ観戦したりしてしてますね。

――　スポーツ観戦は何を?

中村　格闘技が好きなんですよ。だから、PRIDEとかK-1とか。ライブも激しいのが好きでよく行ってますね。

――　桜井さんは?

桜井　僕の休日は家事に追われるだけで、だらだらと過ごしてます。単に買い物したり、単に洗濯したり、単に掃除をしたり。そういうことだけで、けっこう時間ってとられるんだなあって思ったりして(笑)。近頃は動作が遅くなってるのかなあ。

――　桜井さん、そろそろ結婚しようなんて思いません?

桜井　なんでそんな!(笑)。みんな、どうしてそんなに結婚、結婚って周りの人が気にするんでしょう(笑)。僕はわりと独身主義なんです。

――　独身だと、好き勝手できるし。

桜井　うん。ラクです。最高です。

――　でも、結婚すると掃除、洗濯はラクになりますよ。おいしいものはつくってくれるし(笑)。

桜井　でも、洗濯はラクになるんでしょうか? 洗濯物が2倍になったりして(笑)。

カービィとは?

鈴木　その質問、僕は後回しにしてもらえますか?

――　はい(笑)。じゃあ、中村さん。

中村　今回はじめて、『カービィ』をつくって、「ムリに4人でやらんでもいいやん」と思ったんです。『カービィ』は1人プレイでいいじゃんって(笑)。

桜井　何だよ、それ~!(笑)。

中村　それだけ、4人プレイをつくるのは大変だったし、でも僕がつくって出たので、自分にとってもカービィは記念碑的な存在になりましたね。

――　苦労しただけに、愛着も人一倍ということなんですね。鈴木さんはコメントの準備はできましたか?

鈴木　まだです。

桜井　私は準備ができたんですけど、最後がいいな。

鈴木　じゃあ。えーっと、カービィって何でもできそうな感じがするんですよ。もし、もっと大きなプロジェクトがあれば、カービィを使って、ホントにさまざまな世界や、遊び方にしてもいろんなことができるんじゃないかと。だから、開発中は頼もしい存在でしたね。だんだんカービィの攻撃が派手になっていって、それはカービィの可能性が大きいから、こんなに進化してきたんだなって思いましたね。





インタビューの行われた山梨のハル研究所。上が数年前の写真で、下が今回のもの。左の建物が、今年の春に増築されたばかりなのだ

――　なるほど。桜井さんは?

桜井　私にとってカービィはカーソル

なんですよ。

—— パソコンのマウスで操作する矢印のカーソルですね。

桜井 そうです。なるべく無色透明なカーソルのほうが、いろんな展開をするときに有利だと思うんですね。カーソルって、コンピュータと自分をつなぐ接点でもあって、それに色がつけばつくほど、受け手とコンピュータに明快な方向付けがなされると思うわけです。それで、ふつうのキャラクターはどんどん魅力的になっていったと思うんですけど、カービィはポジションをなるべくニュートラルにしなきゃあいけないキャラクターだと思うんです。だから、カービィがコピー能力を持って派手な攻撃をするという場合でも、単純に派手な方向に向かうんじゃなくって、ときにはストーンとかスリープのような違う方向のコピー技を置くことで、なるべくニュートラルな位置に置きたいわけです。その意味で、一言でカービィを形容すると、カーソルかなあと思います。純粋にお客さんがゲームをさわって、何の違和感もなくプレイできるキャラクターの位置づけがいいなあと思ってるんですね。

自分の性格

中村 う～ん、あんまり激しくなく、ゆったりとした、のほほんとした感じですね。

桜井 僕の場合、人によって見方がいろいろあると思うんですよね(笑)。

—— でも、自己分析をすると?

桜井 そうですねえ。ハチみたいなものかも。たたけばパタッと落ちてしまいそうくらい防御力は弱いんだけど、針はもっているみたいな…。

—— ただじゃ死なないぞと。ひと刺しするぞと。

桜井 なんかねえ、社内の人間からは厳しく見られてるに違いないんですけど、だけど社外で話をすると「こういうタイプだ」というのがあって、人によって見方がぜんぜん違うようなんですね。

—— でも、仕事に厳しい感じはわかりますよ。

桜井 でもねえ、最近は丸くなったですよ(笑)。

—— 桜井さんが求める水準が他の人と違うんじゃないですか? 普通の人だったらこの辺でいいやというところを、もっと高いところに設定するような。

中村 それは感じますね。

桜井 でも、求めるレベルも単に高さという一元的なことじゃないと思うんです。方向もあるわけで、ある方向ではこれでいいという割り切りをするんだけど、別の方向では、どうしてもこのレベルまでもっていかなきゃいけない。妥協するところはあるけれど、大事なところはムリを通そうとしてしまう。それで、陰で悪口を言われたりするんです。


アタマをかく鈴木さん。中村さんといい、入社3年目にして、素晴らしいデビューをかざっていただきました。ハル研の未来は明るいぞ

—— 陰口なんか言ってるんですか?

(大きく手を振って否定する鈴木さん)

一同 (爆笑)

—— で、鈴木さんの性格は?

鈴木 虫にたとえなくてもいいですか?

—— もちろんです(笑)。

鈴木 最近発見した自分の性格は、おもしろくもなんともないことを口を滑らせて言っちゃうようなところ。

—— それ聞きたい。どれだけ、おもしろくないか(笑)。

鈴木 そういうことではなくって(笑)。桜井に意見を求められたりしても、アタマのなかが真っ白なことが多いんですよ。何にも考えてないのに、それでムリに意見を言って、「それはないだろう」って言われて、あとですごく落ち込むという…。

桜井 ああ、よ～くわかった。それはねえ、他の人から見ると、「あの人はひと味違うアイデアマンだ」という評価もあるので、そんなに落ち込まないでいいよ。

—— ああ、よかったですね～(笑)。

鈴木 桜井さんにフォローされたの、はじめて(笑)。

一同 (爆笑)

いちばん嬉しかったこと

鈴木 いまの瞬間を別にするとですか?

一同 (爆笑)

—— あははは。2番目にうれしかったことは?

鈴木 『夢の泉デラックス』の開発に関することで言うと、最後の最後で2種類のデザインを私がやることでぶち込めたことですね。コピー技のフリーズとバーニングです。もともとアイス、ファイアと同じデザインにしてたんですけど、ホントの最後で「入らないよ」って言われたのに、「土日を使ってでもやるから」と食い下がったら、桜井さんから「そこまで言うんだったらやれよ」って言ってくれたんです。「あ、うれしい」と思いましたね。それまでは、そんなに主張せずにつくってきたので、なぜか最後の段階で食い下がって、それで入ったのがとてもうれしかったんです。

—— それは、いい話ですね～。


鈴木さんが最後の最後にデザインした、フリーズ。このコピー技を使うときは、この記事を思い出して、じっくり味わってくださいね

桜井 でも、容量が足りなかったのがストップをかける理由だったはずだけど、どうして絵が増えても入ったんだろうって。ま、この話は内部の問題なんですけど…。

鈴木 あれ、実はオレの勘違いでした。

桜井 何だって～!(笑)。

鈴木 元はと言えば○△さんの勘違いが僕のところで…。

桜井 何だって～!(笑)。

鈴木 でも、最終的に入ったんですから(笑)。

一同 (爆笑)

—— 中村さんがいちばんうれしかったことは?

中村 今回ソフトが出て、発売日に実家の母親から「買ったよ」って電話がかかってきて、それがとてもうれしかったですね。

—— ああ、これもいい話(笑)。

中村 母はあんまりゲームをしないんですけど、「やってみてよ」って言ってやってもらったんです。でも、一方で「できないかな?」とも思ったんです。ところが2～3日後に、「おもしろいよ」って言われて、「ああ、よかった」って。

—— お母さんはおいくつなんですか?

中村 45歳です。

桜井 若いなあ。

—— 僕(サオヘン)と同い年だ…。ああ、ショック…。お母さんによろしくお伝えください(笑)。じゃあ、最後に桜井さんお願いします!

桜井 やっぱり、お客さんに認められる瞬間がいちばんうれしいですよ。それは間違いありませんね。モノをつくることよりも、「カービィ」を支持してくれて買ってくれたり、それがよかったという声を聞くとウレシイですね。なぜか、テキストがよかったなんて話もありますけど(笑)。でも、このように、作品をつくってリアクションを受ける瞬間がいちばんうれしいです。あと、ちょうど先日、アニメのカービィがちょうど1周年を迎えたんです。それで内祝いみたいなことをしたわけですけど、そのときにアニメーターや声優の方々とか、アニメに関わっている200人くらいの人たちが集まってくれて、それもウレシイ出来事でしたね。アニメをつくってる人たちに会って、我々もがんばってソフトをつくらなきゃいけないなと再認識しました。



アニメのパーティの様子は、ハル研のホームページ(http://www.hallab.co.jp/)のスタッフ日記でチェックできるぞ

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます
任天堂の質問箱
にんてんどうのしつもんばこ
第80回

★★★
「年末に何かをやる」とずっと言い続けてきた企画部のHさん。それで今回はどどど～んとビッグニュースが3連発！GCの新色とウェーブバードの発売、そして『風のタクト』予約キャンペーン。2002年末の任天堂はかなり本気です。で、話は変わって、質問箱も何と80回を迎えることができました。毎号、質問を送ってくれてる読者さんに大感謝です。これからもどうぞよろしく～！

しつもんばこナビゲータ

サオヘン
左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『風のタクト』予約キャンペーンの話を聞いてから、そわそわと落ち着かない。年末は『オカリナ』と『タクト』をもって山に籠もりたい気分。でも仕事。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

ハミダシ質問箱 任天堂では「今冬」はいつからいつまで？（北海道・桟崇さん） ハッキリ言うと後から苦しくなるのでやめましょう（笑）。まあ、日本は南北に長い島国ですので、ハッキリ何月までを冬というのは難しいですよね。（広報）

任天堂キャラクターずかん 31

CHARACTER DATA FILE No.31

ゼルダ

英名／ZELDA

人気シリーズの第1作目『ゼルダの伝説』（1986年／FC）でデビュー。ゼルダの由来はアメリカの有名作家の奥さんの名前から。宮本さんが、そのことを知り合いから聞かされ、「ゼルダ」のあまりの響きのよさに、即決したんだとか。『スマブラDX』では、シークと1人2役の大活躍だったけど、『風のタクト』では、どんな登場のしかたをするのか？ う～ん、気になる、気になる。



こんごうのワンショット



久しぶりにおじゃましたハル研究所では、ちょうど紅葉が見ごろでした。桜井さんが登場する『夢の泉デラックス』のインタビュー（P.17ページ～）も読んでね

Question 1 ニンテンドーゲームキューブ

そろそろキューブの新色を出してください！

北海道・佐久間大輔さん

A シルバーが12月1日に出ます！

今回、新色のシルバーを発売することになったのは、実際に試作品をつくってマーケティングを行い、いろんな色のなかで、日米どちらとも圧倒的にシルバーの人気が高かったからなんです。それに、最近のご家庭にあるAV商品はメタリックな色合いのものが増えてますので、今度のシルバーはそういった機器と一緒に置いても、いい感じになるでしょうね。リビングに置いてもすごく似合いそうでしょう（笑）。すでに、このシルバーのCMを見た方も多いと思いますが、CMにイチロー選手を起用することになったのは、もちろん山内相談役がオーナーをつとめるシアトルマリナーズのプレイヤーであることもありますが、キューブを一般の人たちにも広くアピールしたいと考えてのことなんです。やっぱりイチローさんは大スターですから。それにタイミング的にちょうど日米野球がはじまった時期でもありますし、多くの人に注目していただければと考えています。（広報）

☛ 全国の店頭でタダでもらえる「ニンテンドーブック冬号」は12月上旬に配布予定。その表紙を、なんとイチロー選手が飾ることになってるんだとか。新作情報など中身にも期待しましょう！



発売中のキューブのカラーはパープル、オレンジ、ブラックの3色。シルバーはそのなかに置いても、どの色にも近くない、バランスのとれた色ということでもあるんでしょうね

Question 2　驚愕のキャンペーン

どうして『風のタクト』の予約キャンペーンをやることに?

神奈川県・サオヘン

A ビックリしたでしょう(笑)。

11月28日に『風のタクト』を予約すると、その場で、キューブで遊べる『時のオカリナ』と『裏ゼルダ』がもらえるキャンペーン(8ページ参照)。なぜこのようなことをやることになったかと言うと、『風のタクト』は『時のオカリナ』の世界観とリンクしているところがあるんです。もちろん、キューブ版『ゼルダ』だけでも充分楽しめるわけですが、やっぱり『時のオカリナ』を先にプレイしてほしいと。そうすれば面白さが2倍、3倍にもふくれあがるというわけなんですね。『時のオカリナ』を遊んだことのある人も『裏ゼルダ』で楽しんでいただけますし、これらの作品をプレイしたあとで、『風のタクト』を遊んでいただくと「わあ、すごい進化だ!」って、衝撃にも近い大きな感動を味わっていただけると思っています。ぜひ、試してみてください。ホントにビックリしますから(笑)。というわけで、11月28日から、しばらくの間は「ゼルダ三昧」の生活をしていただいて…。あ、そうそう。もちろん『ポケモン』や『マリオパーティ4』などもよろしくお願いしますね!(広報)

☛ うれしい! 涙が出るくらいにうれしい!! 64DDのサービス停止(2001年2月)とともに、一生触ることも、見ることもないだろうと諦めていた『ゼルダの伝説DD』。別名『裏ゼルダ』が「幻のソフト」としてお蔵入りすることなく、我々の前に姿を現そうとしているのだ。今回の任天堂の大英断に心から感謝。でも一方で、すでに予約をした人たちのことが心配。『ゼルダ』が大好きで、早い時期に予約した人たちへの救済処置はあるんだろうか? 11月28日は混乱も予想されるけど、全国のゼルダファンに幸あれと、祈りたい気分です。



これが、『時のオカリナGC』のパッケージ。このようなことができるのも、「THE NINTENDO Difference」の流れがあってのことなんでしょう。これを手に入れるため、サオヘンは28日にゲームショップに並びます

Question 3　ニンテンドーゲームキューブ

ウェーブバードの発売はまだですか?

京都府・湯浦真太郎さん

A 大変お待たせしました!

ウェーブバードのほうは12月5日に出ることになりました。こちらもカラーはシルバーです。このウェーブバード、ケーブルがないので便利だということは、頭ではおわかりいただけると思います。でも、実際にさわってみると、レスポンスが、これまでのコントローラとまったく変わらないことにビックリされるでしょうね。6メートルくらい離れても、画面に映ったキャラクターと自分のボタン操作がまるで線でつながってるように感じられるんですよ。一言でウェーブバードの魅力を言うならば、「自由なプレイスタイルが楽しめる」ということなんですが、やっぱり片付けがカンタンなのもいいですね。ゲームが終わればケーブルのことを考えずに、好きな場所にポンと置けますし、キューブの前がごちゃごちゃしないのがいいですよね。みなさんにぜひ任天堂初の無線コントローラを触っていただいて、キューブの新しい世界を体験していただきたいと思います。今回は、キューブの新色とウェーブバードの発売、それに『風のタクト』の予約キャンペーンなど、新しい情報をお伝えすることができましたが、これからもまだまだ、畳みかけるようにいろんなことをやっていきますので、楽しみにしてくださいね。(広報)

☛ プレイヤーとキューブの間で、お相撲さんに仁王立ちされても、操作にまったく影響のないウェーブバード(ただし、テレビ画面は見えなくなるけど…)。このコードレスのコントローラに慣れてしまうと、普通のコントローラに戻れなくなりそうなんだけど、バッテリーなどの関係で振動機能がついていないのが玉にキズなのだ。振動によって、ゲームの迫力を伝えようとするソフトもあるわけで、ゲームによってコントローラを使い分けるようにするといいでしょうね。





アメリカではグレーだったけど、日本ではシルバーで発売のウェーブバード。これを使って、ロボットなんか操縦できるようになんないかなあ

Question 4　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説 風のタクト』のまだまだスゴイことを教えて!

愛知県・ケロッピ田中さん

A まだまだありますよ〜!(笑)。

最近会社で『風のタクト』をプレイしていて気がついたことなんですけど…。敵が3匹くらい同時に出てくることがありますよね。その敵は剣やオノなど、それぞれ異なる武器を持ってることがあるんです。それでリンクが、「ええ〜い!」って攻撃すると、彼らは武器を落としてしまうわけですが、そこで完全にやっつけてしまわないと、敵のみなさんは下に落ちた武器を拾おうとするわけです。スゴイのはここからで、なんと最初に剣を持ってたヤツが、オノを拾ったりするんですよ。つまり敵の武器が入れ替わることがあるんですね。それを見て、「ようできとるなあ〜」って(笑)。そのような仕様は、ディレクターが現場のスタッフに指示を出したから、それでできるようになったわけではないようなんです。担当のプログラマーが、自分のアイデアを盛り込んだみたいで(笑)。それで、ディレクターもそれを見て、「何でこんなことができるの? でもすごくいいねえ」ってビックリしたようなんです(笑)。そういう意味で、『風のタクト』は、現場のスタッフの多くの叡智が集められてつくられてるソフトなんですね。(広報)

☛ みなさんそろそろゼルダモードに入ってきましたか〜(受験生のみなさん、ごめんなさい。でも、冬きたりなば春とおからじですよ)。12月13日の発売まであとわずか。で、Q2でもお伝えしたように、1週間後の11月28日には「予約キャンペーン」というプレイベントも開催。しばらくゼルダ漬けの日々が続くため、次号からこのコーナーは「裏サオヘン」が担当します(ウソ)。



14ページからの『風のタクト』の記事では、謎解きなどの攻略はやってないんだけど、ソフトが発売されるまでは読みたくないって読者さん、多いでしょうね

ハミダシ質問箱

『テンエイティ』はいつ発売するの?(大阪府・ニセ本郷GCさん)　今冬です(笑)。このソフトはやっぱり季節性の高いゲームですから、近々発売日をお知らせできればと考えています。(広報)

Question 5　ニンテンドーゲームキューブ

『風のタクト』ではどんなキャラが出てくるの？

兵庫県・風野巧人さん

A　いっぱいいますからね〜（笑）。

それに、あまり具体的にお話すると、みなさんの楽しみを奪ってしまうことになりますし…。でも、『風のタクト』では、町なんかにいるサブキャラクターたちがそれぞれ特徴を持っていて、みんないい味を出してるんです。CMに出したかったくらいに、いい感じなんですよ〜（笑）。『ゼルダ』ってもともとチンクルやポストマンなど愛すべきキャラクターがいっぱい登場してきましたけど、今回の『風のタクト』はホントにスゴイ（笑）。みんながみんな、「何だ、こいつは！」って叫びたくなるくらいパワーアップしてるんです。たとえば……。やっぱり言わないほうがいいですよね（笑）。（広報）

ポストマンと言えば、『ムジュラの仮面』に出てきた、哀愁ただよう彼を思い出すんだけど、今回は鳥族？みたいなのだ（イラスト参照）。顔つきも凛々しくなってるし、やっぱり空から手紙を届けてくれるんでしょうか。ぺりおさんより、きっと配達も速いんでしょうね。



ポストマンが持ってる手紙は誰からのもの？　もしや「ファルコからの手紙」なんてあったら、「キャー♥」の読者さんもいる？

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

『エターナルダークネス』のユーザーの反応はいかが？

長野県・マリオ・タロンさん

A　すごく面白いと評判ですよ！

『エターナルダークネス』をプレイすると、もともと持っていたイメージとは、ぜんぜん違うように感じる人が多いようですね。ゲーム画面が暗いですから、どうしてもホラーっぽい印象をもった方も多いと思うんです。それに銃を持って、ゾンビみたいなヤツと闘って展開していくアドベンチャーゲームであることは間違いないのですが、このソフトの魅力は、ストーリーがとても重厚で、まるで面白い小説を読み進めているかのような感覚を味わえるところにあると思うんです。だから、このゲームをやっていると、どんどん先の話を知りたくなっちゃうんですよね。それにジャンルを「サイコアドベンチャー」と呼んでるように、怖さがウリではなく、神秘的な世界を堪能してほしいソフトなんです。また、ちょっと笑っちゃうようなところもあって（笑）。このゲーム独特のサニティシステムで、叫び声が聞こえたりというような幻聴や幻覚を感じて、ドキッとさせられることが多いわけですが、いたずらというんでしょうか、突然続編のお知らせが出てきたりとか、急に心臓の音と共にコントローラが震えだしたり（笑）。なので、クリエイターの遊び心が詰まっているソフトでもあるんですよね。（広報）

『biohazard 0』のために初めてキューブを買った読者さんもいることでしょう。で、「次は何をしよう？」という人にオススメなのが、この『エターナルダークネス』。任天堂から発売されたソフトとしては初めて警告文のついた記念碑的？ソフトだし、操作性もすごく快適。「大人」の読者さんには絶対にプレイしてほしいゲームです。



『エターナルダークネス』を任天堂と共同で開発したのは、カナダのソフトハウス、シリコンナイツ社。ゲームスポットでは、同ソフトの公式サイトがあって、開発者インタビューが読めるのだ http://www.zdnet.co.jp/gamespot/gc/eternal-dark/

Question 7　任天堂のゲーム展示施設

ニンテンドーゲームフロントの評判はどうですか？

熊本県・なんちゃって貴公子さん

A　すごくいいですよ〜。

とくに土日は、お客さんが絶えずニンテンドーゲームフロントにお越しいただいているようです。あそこはデートには最適ですし、家族でお越しいただければ、恐竜展もやってますので、パナソニックセンター内だけで、1日中楽しんでいただけるようなスポットだと思います。また、センター内では2010年頃の近未来の生活を体験できるとあって、社会見学のために修学旅行生の方の来場が多いとも聞いています。もちろん、ゲームキューブやGBアドバンスの新作ソフトも体験できますしね（笑）。それで、すぐそばのお台場にはトイザらスさんのお店もありますし、ニンテンドーゲームフロントでゲームを楽しんだあとは、そこでゲームの買い物をしたりすると何かと便利ですよね（笑）。

ニンテンドーゲームフロントというのは、今年の9月、東京・有明のパナソニックセンター内にオープンした、任天堂のショールームのこと。発売前のゲームを、最新鋭の設備で遊べる注目のスポットなのだ。近々、修学旅行で東京に来る予定の学生さんは、ここを見学コースに指定するのはどうかな？



ニンテンドーゲームフロントへは、りんかい線「国際展示場」、またはゆりかもめ「国際展示場正門」駅で下車して、徒歩で2〜5分の距離。入場は無料で、月曜と年末年始はお休み

Question 8　ゲームボーイアドバンス

今回の『ポケモン』について一言お願いします。

愛媛県・骨っつ太郎さん

A　いよいよ発売ですね（笑）。

長らくお待たせしました。『ポケモン ルビー・サファイア』は、前作の『クリスタル』からほぼ2年ぶりの新作の発売になります。すでにプレイされてる方も多いと思いますが、今作で注目なのは「コンテスト」でしょうか。あのようなイベントが入ることで、より「自分だけのポケモン」という気持ちがこれまで以上に強くなるでしょうね。もちろん2対2の対戦ができることで、より一層の戦略性も求められるようになりましたしたし、従来のシリーズより骨のあるソフトに仕上がったと思います。最近のRPGって、物語を重視して、言い方が悪いかもしれませんが、ちょっとヌルいソフトが増えてるように思うんです。もちろんサクサク進めるようなソフトもあってもいいと思いますけど、やっぱりRPGには冒険するときのハラハラ、ドキドキ感が大切だと思うんですね。その意味で、今作の『ポケモン』はとても遊びごたえのあるゲ

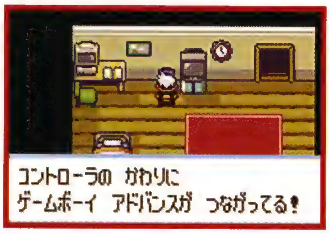
ハミダシ質問箱

『風のタクト』にオカリナは出ないのですか？（千葉県・2Dライクさん）

今作のキーアイテムはタクトですからね。なのでオカリナはどうなるんでしょうね？（広報）

ームになっていて、正当に進化している作品と言えるでしょうね。あと、今作はGBアドバンス専用ソフトなので、これまでGBカラーなどで出ていたシリーズのポケモンを交換したり、対戦できないようになっています。なので、フレッシュな気持ちで、新しい冒険を堪能していただきたいと思ってるんですね。(広報)

『ポケモン』の最新作が発売されたことで、気になるのが、ゲームキューブへの展開。すでに『ルビー・サファイア』をプレイ中の人は気づいたと思うけど、主人公の部屋にはゲームキューブが置いてあって、それにはGBアドバンスがつながってるんだよね。これって、「予告」みたいなものなのか？ じらさないで早く正式発表してって感じです。



キューブが置いてある主人公の部屋。やっぱり『ポケモンスタジアム』のようなソフトが出てくるということでしょうか、それとも…？

Question 9 任天堂製品の修理の依頼はココ

東京サービスセンターは引越したんですか？

神奈川県・猫屋敷さん

A **11月上旬に引越しました。**

これまで東京サービスセンターのあった、東京神田事務所は、全面改装を行うことになったんです。そこで、サービスセンターを営業所のある浅草橋に移転することにしたんですね。これまでは、神田事務所はJRの駅からとても近い場所にあって、交通がとても便利だったのですが、浅草橋の建物は駅からちょっと離れた場所にあるんです。JRをご利用のお客さんだと浅草橋か秋葉原駅から徒歩で10分くらいの距離になりますね。まあ、歩くと健康にいいですし(笑)、それに、秋葉原で買い物のついでに寄っていただくこともできますしね。もともとこのビルは、営業や業務関係などの部署で使っていて、モバイル21など、任天堂の関連会社も入居しているんです。実は私(企画部・Hさん)の社会人生活は、このビルからスタートしてるんです(笑)。ゲーム機の修理など、任天堂の商品で困ったことがあれば、お気軽にお越しくださいね。(広報)

東京サービスセンターに行くとき気をつけてほしいのが、そっくりなビルが2つ並んでいること(写真参照)。左が任天堂東京支店で、右のほうが任天堂浅草ビル。東京サービスセンターがあるのは、右のビルなので、1階にいる親切なお姉さんに一言声をかけて入ることにしましょう。



これが浅草橋の「任天堂ツインタワー」。詳しい場所は任天堂ホームページか、最近発売されたソフトのなかに地図が入ってるので、それを見てね

Question 10 空からゲームが降ってくる

サテラビューで「あゆ」が出てましたよね。

北海道・ボブ☆サップさん

A **浜崎あゆみさんのことですね(笑)。**

1995年から、スーパーファミコンにサテラビューをつなぐと、衛星からゲームデータを受信できたり、ラジオ放送も聴くこともできるという、世界初のサービスを行ってたんです。で、そのラジオ番組に浜崎あゆみさんに出演していただいてたんですね。およそ7年前の話ですから、当時はほとんど無名の存在で、しかも崎の字の「大」のところが「立」という字だったので、ワープロでは変換できなかったんですよ。そのとき私は衛星事業部にいまして番組表をつくってましたから、字が出なくて困った思い出がありますね(笑)。浜崎あゆみさんの他にも、番組に登場していただいていたパーソナリティのみなさんは、いまでは大ブレイクしている人たちがすごく多いんです。たとえば鈴木紗理奈さんや爆笑問題も…。それで、実はその爆笑問題の番組に出演したこともあるんですよ(笑)。「この周辺の浅草橋のことをしゃべってくれ」と先輩社員に言われて、「全然詳しくないです」って断ったんですけど、「ゲームの話をしてくれればいいから」と言われて…。でもなぜか番組のタイトルは「H氏、浅草橋を語る」(笑)。それで番組では、太田さんに「このへんの名物は何ですか？」と聞かれて、「う～ん、何でしょう？」なんて困っていたら、「Hさん、何しにきたんですか？」って番組中にすごいツッコミが入って(笑)。それで「いいかげんなH」みたいな言われ方で笑いをとられて、ホントにヒドイ目にあった思い出がありますね(笑)。その他にも、タモリさんも出演してましたし、その意味でも、サテラビューは生まれてくる時代が早すぎたのかもしれないですね。(広報)

人に歴史ありという感じでしょうか(笑)。それにしても懐かしいです、サテラビュー。サオヘンの家のスーパーファミコンにはサテラビューがつながりっぱなしなんだけど、かさばるだけで、放送が中止になったいまは役立たず。でも、なぜか取りはずす気にはなれないんだよね。

1995年4月にサービスを開始したサテラビュー。知る人ぞ知るハードとして活躍していたが、残念ながら2000年6月に放送を終了





「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱



いいタイミングで広島のサンぐらすさんが送ってくれた、『スマブラDX』1周年イラスト。桜井さんは11ページに登場してるぞ

ハミダシニュース 『スターフォックスADV』の売れ行きはどうですか？(埼玉県・アンジャッシュさん) 非常に好調です。ニンドリの読者さんのなかには、このソフトへのすごく熱い気持ちを書いてくださっていて、すごく感謝しています(広報)

ホッホーイ！ホッホーイ！

ぷらすになって、新スタート！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+



広めよう『森+』の輪 Vol.9

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！



11月も終わりになり小雪がちらついてくると、初めて村に訪れた日のことを思い出す人も多いのではないでしょうか（N64版からやってる人は別として）。『森+』の発売からは、もうすぐ1年。特別なイベントを開催する村もあるみたいですよ。みなさんもいかがでしょうか？今からならまだ大丈夫。看板ズラリと並べたりして、村全体をお祭っぽくできたら楽しそうだなぁ。

森のワンショット



秋田県のAYANOさんから送られた写真です。家の庭にやってきた、「ヤセイのまめきちとつぶきち」だって！お庭が森みたいになったらすてき。親ダヌキにも会えるかな？



自分の村だけのトクベツな日

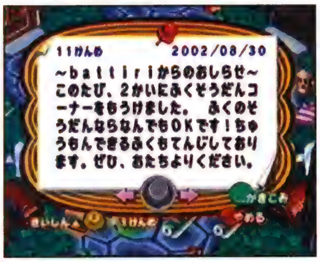
神奈川県／さやのステキ村のさやQさん

こちらの村では、1周年記念イベントを催すそうです。自分の村だけにしかない、特別なイベントですね。1周年にあたる1月3日には、フラワーコンテスト実施予定！早くから準備がすすめられているんだなあ。どんなコンテストになったか、ぜひ教えてくださいね〜。

洋服専門店があるのもオモシロイですねえ。他にも、村の3か条や、罰金制度なんてものまで！みんなで楽しく遊んでいる様子がうかがえますね。



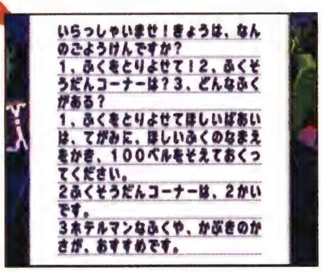
↑村の記念看板。1月になると、雪におおわれた白い地面に、お花がたくさん咲き乱れるのですね。村にいっしょに住んでいる人で特別なイベントを楽しむ。いいなあ、やってみよう



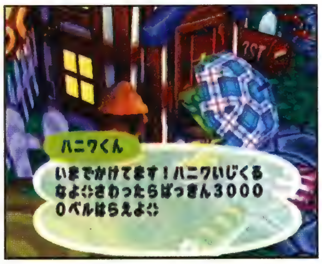
↑洋服専門店「battiri」だって。家まるごとお店になってるそうです



↑こちらがその「battiri」で、2階は相談コーナー。地下は洋服の保管庫になってます



↑日記帳にはお知らせがびっちり！従業員のはにわたちのプロフィールも書かれてます



↑このお宅のはにわを触ると、罰金をとられてしまうんだとか。なんてこった

森のえほん「おてがみ」

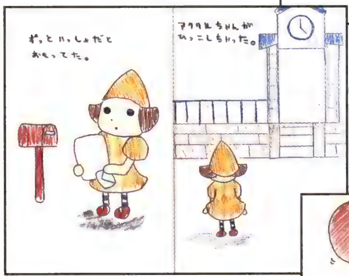
茨城県／トゥモロウさん

手の平サイズのちっちゃなえほん、「おてがみ」です。仲の良かったアクリルちゃんのことを思い出しながら作ってくれました。

なかよしのふたりの、突然のお別れ。おてがみをのせた風船は、アクリルちゃんのもとへとんでいきます……。



「まいにち　たのしかった。」



「かなしくなった。」



「おてがみは
おそらをとんだ。」





コタツのみかんのヒミツ

大阪府／水鱗火鱗さん

みかんを手にとってみると…







ありゃ、ヒャクパーだ！



コタツの上に置かれたみかん。どこにでもある冬の光景ですね。ところが、そのひとつを手にとってみると…。何とおなじみのヒャクパー！これはビックリ！みなさんもこの冬に、コタツでヒャクパーに会えるかも？！

これからの季節にもピッタリの、ワザアリの作品でした。

ニンドリ学園の学園祭

千葉県／カービィ大好きさん



リベンジ応募ありがとう(笑)。お題はニンドリ学園の学園祭。バザー会場になってます。村の記録が消えてしまったそうで、思い出しながら描いてくれました。

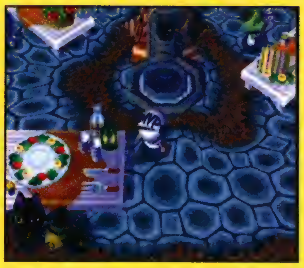
再現しようと思ったのですが、持っていないものがあったので断念、ゴメン（同じく埼玉県のハニワをほりすぎたK氏、何のはにわをどこに置いてるか教えて）。

また面白い部屋作りに励んでくださいね。

海外版の『森+』『Animal Crossing』

11月の第4木曜日はハーベストフェスティバル（収穫祭）。村長さんからはコルヌコピア（角型のかごに果物や野菜を詰めたもの。豊穣の象徴）がもらえます。七面鳥のフランクリンがどこかにいるのだけど…。

また、冬も元気なコグマ達を紹介。



⬆アメリカでいうサンクスギビングですね。この大きなお皿にのるのは、七面鳥…？



⬆つねきちもレアアイテム持って来訪。村長さんからつねきちテントのもけいゲット。



⬆11月の第4金曜日はセール・デー。海外版では、福袋はこの日に並ぶのですね。



⬆見づらいけど、左奥のがコルヌコピア。釣り大会では、トロフィーがもらえました。



賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？



「GCをビデオにつなぐ方法がわかりません」と滋賀県の羽緒アルジさんから。知らない人も多いようなので、解説します。

まず、いつもテレビにつないでいるケーブルを、ビデオの入力端子に接続します。そしてビデオの入力切り替えを「外部入力」にします（チャンネルで設定する場合もあります。ビデオの説明書を読んでね）。準備ができたらいつものようにGCをスイッチオン。テレビにちゃんと映ったら、あとは普通に録画すればオッケーですよ。

ビデオのラベルにも名前を書いておいてください。解説も忘れずに。

では羽緒さん、レポートおもしろかったので、ぜひビデオをあわせて送ってくださいねぇ。



⬆入力端子と出力端子があるので注意。入力切替は説明書のダビング方法の所にあるかな？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

たぬきち賞の賞品はゲームキューブバッグ！それにもれても、スターフォックスアドベンチャーのTシャツがもらえちゃいます。なくなっちゃったらオワリです。お早めに。また、作品の返却はできません。しめきりは月末必着です。

しゃちょー！これを見のがすテはないでしょう。めったに手に入らない掘り出しモノでっせ～。なんせお金じゃ、買えまへん。なくなる前にお願いしますわ。



あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

とたけけちゃんってカノジョいるらしいわよ、メソメソ。あのマユゲはカノジョにマジックでかかれたってウワサ。ミンナにはナイショだよ！



※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

NO.00009

ポケモンの総合情報がわかるオフィシャルサイトがオープン！　今回はその豊富なコンテンツの内容と、ポケモンミニの新作を紹介。また、チョット早いクリスマスプレゼントもある!?

トピックス ポケモンのオフィシャルサイトが現在公開中！

11月15日から右記のアドレスにて「ポケットモンスターオフィシャルサイト」がオープン！　ゲームやアニメ、カード情報などポケモンに関する最新情報やニュースがいっぺんにチェックできるぞ！

HPアドレス http://www.pokemon.co.jp



さまざまな情報がわかる豊富なコンテンツ

このサイトの最大の特徴は、豊富なコンテンツにある。以下で紹介するコンテンツのほかにも、さまざまなジャンルのポケモン最新情報がわかるのだ。ポケモンの基礎がわかるページもあるぞ！



ポケモンゲームのすべてがわかる

ゲーム

最新情報はもちろん、これまでに発売された「ポケモン」関係のゲームの情報がわかる。名前による検索機能もついているぞ。

カードゲーム

人気の「ポケモンカード」シリーズの遊び方や、新製品情報などもあり。カード公式サイトへも行ける。



公式サイトへもリンク

ビデオ／DVD／CD

これまでに発売された作品をチェックできる。このほかにも多彩なグッズコーナーがあるぞ。



過去の作品をおさらい

TVアニメ

「ポケットモンスターアドバンスジェネレーション」の毎週の見どころを紹介。そのほかにも「週刊ポケモン放送局」や過去のシリーズの内容もわかる。



今週の見どころをチェック！

映画

2003年公開の劇場版「ポケットモンスター」最新ニュースを伝える、ポケモン映画公式サイトへもリンクしている。これまでの作品もチェック可能。



製作状況もレポート

ポケモンきそちしき

ポケモンの世界観を理解することができる初心者向けのページ。「基礎知識」「用語紹介」などがあり、ポケモンを知らないお父さんやお母さんでも、簡単にポケモンのことが理解できる。すべて覚えれば、ポケモン博士になれるかも!?



目指せ！　ポケモン博士

ポケモンミニ 新ポケモンを育てるゲームが登場

『ポケモンそだてやさんミニ』はアチャモ、キモリ、ミズゴロウの3匹のポケモンをオダマキ博士から預かり、人になつくポケモンに育てていくゲーム。一緒に遊んだり、エサをあげたりするぞ。



オダマキ博士にもらった3匹のポケモンたちを育てよう







↑←友達のポケモンが遊びにくると、本体が振動機能で震えたりする。12月14日発売予定で、価格は1200円

ブルブルふるえるぞ～！

不定期連載コラム ポケモンエピソード ピカチュウの中身は!?①

今回は「ポケモンリーグ」の、テレビ初解説のときのお話。

「ポケモンリーグ」の解説を担当することが決まり、必死でポケモンの勉強をしていたのだが、覚えることが苦手な私は「151匹のポケモンの名前とタイプ」と「わざの名前」だけを覚えて最初の収録の日を迎えた。あとは当日出場する子供たちに実際に取材したあとに、一緒に収録に行く編集部員K（ポケモン暦2年）と打ち合わせをすればOKだろうと楽観視していたのだ。

しかし初めてのテレビ局、初めてのスタジオ、観覧しているお客さんの目、関係スタッフの間に走るピリピリとした緊張感など、1人のちっぽけな人間を緊張させる要素は、そこかしこに転がっていた。マイペースなB型で、物事をやる前から「できない！」と言うことが嫌いな私でも、「こ、これは1人でしゃべり続けるのはキツいなぁ…。司会の徹さんも加藤紀子さんも、ポケモン知ってるわけないしなぁ…」とかなり弱気モード全快。収録前に編集部員Kと緊急ミーティングが始まる。

タネ「頭の中真っ白で、子供たちが使うわざ知ってても、相性とか絶対間違えそうなんだけど…」

編集部員K（以下K）「オレが近くでアドバイスできればいいんだけど。カメラ回ったら絶対ムリだしなぁ。セットの裏も…（実際に見に行く）、ダメダメ！ 隙間から映っちゃいそうだよ」

そんな時、1匹の黄色い着ぐるみが2人の横を通り過ぎる。

K「あのピカチュウって解説中もおまえの後ろにいるんだよなぁ。俺が入ってやろうか？」

緊張の地獄から光明が差し込む！ Kはピカチュウの中に入ることができるのか？（次号に続く）

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5 川崎定徳ビル1F ☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12 梅田センタービルB1 ☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1 オアシス21 ☎0120-049-725
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

歴代パッケージをデザインした新シリーズ登場

GBA『ポケットモンスター ルビー・サファイア』の発売を記念して企画されたシリーズで、『赤・緑・青・ピカチュウ・金・銀・クリスタルバージョン』と『ルビー・サファイア』のカートリッジやパッケージがデザインされたグッズが発売されるぞ。



↑編集部にもこれだけソフトがありました

ゲームコレクタブルTシャツ

正面にはカートリッジのイラスト、背面にはゲーム名のロゴが入り、それぞれの化粧箱入りの凝ったデザインになっているぞ。



全部で9種類

↑SMLの3サイズ。価格はそれぞれ5000円

ゲームピンズ

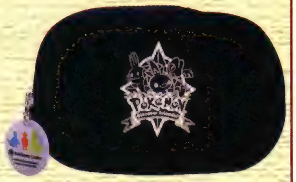
各タイトルのロゴとイメージキャラクタがピンズになった。こちらも全部で9種類あり、お値段的にもお手ごろか？



↑←11月21日に9種類一斉販売。全国のポケモンセンターでどうぞ！ 価格はそれぞれ600円

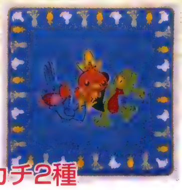
ポケモンセンターから素敵なプレゼント

ポケモンセンターから以下のグッズをそれぞれ1名様にプレゼント！ 欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望商品名、このコーナーへの質問や感想を書いて、P164ページのあて先まで。締切は12月20日消印有効。当選者は発送をもってかえさせて頂きます。



GBAポーチ





ハンカチ2種



ピンズGBA



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.8 カプコンマニア必見情報!

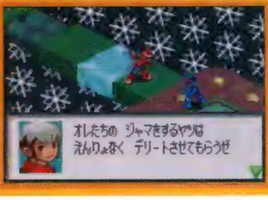
カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプコンGBAカタログ

発売中のカプコンGBアドバンスソフトを網羅!

現在までにカプコンから発売されたGBAタイトルは、全部で16本。クリスマスプレゼントは何にする?

バトルネットワーク ロックマン エグゼ
2001年3月21日/4800円/データアクションRPG



熱斗君とロックマン。兄弟みたいに仲のいい2人が、現実と電脳の2つの世界で大活躍!

ファイナル ファイト ONE
2001年5月25日/4800円/アクション



格闘アクションの代名詞。通信ケーブルを使っての2人同時プレイが可能なのだ。

なりきりジョッキーゲーム 優駿ラプソディ～♪
2001年6月27日/4800円/ジョッキーRPG



新人ジョッキーとなり、愛馬を調教し、レースに出場! 夢の海外GI制覇を目指せ!!

ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～
2001年7月6日/4800円/チェンジブルRPG



ファンタジー世界「ドラゴン」を、独自の視点でとらえる、カプコンRPGの原点!

スーパーストリートファイターIIX リバイバル
2001年7月13日/4800円/格闘アクション



「スーパーストリートファイターIIX」のGBA版。グラフィックが一新されたステージも。

逆転裁判
2001年10月12日/4800円/法廷バトル

※期間限定のベストプライスは2890円です



プレイヤーが弁護士となり、法廷で検事や証人達とわたりあう「法廷バトル」ゲーム。

バトルネットワーク ロックマン エグゼ2
2001年12月14日/4800円/データアクションRPG



プレイスタイルによってロックマンが進化する「スタイルチェンジ」システム導入!!

ブレス オブ ファイアII ～使命の子～
2001年12月21日/4800円/チェンジブルRPG



94年にSFC版として発売以来、シリーズ最高傑作と呼ばれている名作RPGのGBA版。

グランボ
2001年12月28日/5300円/育成RPG



生き物を元にしたロボット、グランボを捕まえ、グランボバトルで悪の軍団に立ち向かう!

BLACK BLACK ～ブラブラ～
2002年2月8日/4800円/1人用育成RPG



個性豊かで感情剥き出しの魔物たちを操り、ダンジョンを支配する「魔王」を倒せ!

ひつじのキモチ。
2002年4月19日/4800円/アクションパズル



牧羊犬を操作し、逃げ出したひつじを制限時間内に所定の場所へ誘導しよう。

ロックマン ゼロ
2002年4月26日/4800円/アクション



長い眠りについていた伝説のレプリロイド「ゼロ」。ロックマンの新シリーズがココに!

超魔界村 R
2002年7月19日/4800円/アクション



SFC版をベースにしながら、『魔界村』『大魔界村』をモチーフにしたステージも!

ロックマン&フォルテ
2002年8月10日/4800円/アクション



我らがヒーロー、ロックマンと永遠のライバル、フォルテ。2人の新たな戦いが始まる。

ストリートファイターZERO3↑
2002年9月27日/4800円/格闘アクション



アーケードでも大好評だった『ZERO3↑』。新たにマキ、ユン、イーグルも参戦!

逆転裁判 2
2002年10月18日/4800円/法廷バトル



ひと月前に発売されたばかりの、シリーズ第2弾。新システムや新キャラクターが炸裂!!

お便りのあて先　カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ROCKMANIA（ロックマニア）

ロックマンのなんでもインフォメーション

①ロックマン15thアニバーサリーイベント in 幕張メッセ

ロックマン関連の最新ゲームやおもちゃがたっぷり遊べちゃう、ロックマン生誕15周年イベントが幕張メッセで開催されるぞ!!

開催場所／幕張メッセ　日時／12月15日（日）10：00～16：00

②ネットバトルツアー2003、ワールドホビーフェアで開催!!

①ネットバトルロイヤル大会
『ロックマン エグゼ3』の対戦大会。

②江口名人のテクニカル講座
『3』の初心者～中級者向けの手ほどきを大公開。秘技も公開されるのか?

③レアデータ配信コーナー
早くも『3』のレアデータ配信が決定!! データの詳細は続報を待て!

④ロックマン エグゼショップ「ヒグレヤ」
新作の限定グッズなどを販売!!

⑤新作ソフト体験コーナー
ゲームキューブの『ロックマン エグゼ トランスミッション』など、カプコンの新作が体験できるコーナーも。

※①は、事前応募で抽選制です。大会には中学生までの方が参加できます

開催場所と日時（各会場とも入場無料。開催時間／9：00～16：00）

●2003年1月19日（日）／大阪ドーム　●1月25日（土）～26日（日）／幕張メッセ
●2月2日（日）：名古屋ドーム　●2/9日（日）福岡ドーム

大会に関するお問い合わせ先／ネットバトルツアー事務局
03-5330-3377（平日13：00～18：00まで）

カプイラマニア



➡『ロックマン』シリーズのいろんな主人公たちを描いてくれました
秋田県／柴田祐依子さん



⬅『ロックマン エグゼ3』もいよいよ発売。イラストは炎山のナビ、ブルースだね
神奈川県／刻樹勇騎さん



➡熱斗君と同い年の時にロックマンとめぐり会ったとか。長いつきあいだよね
三重県／田村幸恵さん



➡『エグゼ』シリーズのロックマンとロールちゃん。後ろでガッツマンが…
愛知県／野尻美里さん

カプコン公式通販サイト最新情報

e-カプコマニア

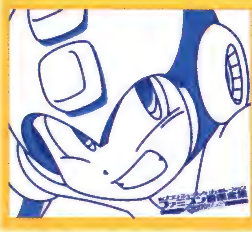
e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]



ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

こんにちは! みなさんもうe-CAPCOMには遊びに来てくれてるかな? 最近はアパレル（洋服）関係に力を入れてるので、ぜひお気に入りの一着を見つけに遊びに来てね!

カプコン ミュージック ジェネレーション ファミコン音楽全集 ロックマン1～6



価格：4,800円（税別）

ロックマンファンの皆さん、お待たせ致しました！ついに再生産が決定しましたよ～！今回は予約ではなく通常に販売します。発売日は前もって告知しますので、e-CAPCOMをまめにチェックしてね! 今度は買いそびれないようにね！

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3



12月6日発売／4,800円（税別）

待望のシリーズ最新作、『エグゼ3』もついに予約開始です！

逆転裁判 Best Price!



発売中／2,980円（税別）

入手困難の「逆転裁判 Best Price」が再入荷しました! まだ未体験の人はこの機会にぜひプレイしてみて!

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

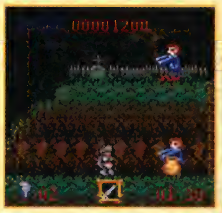
ケータイ マニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

NEW i-mode iアプリゲーム『魔界村』

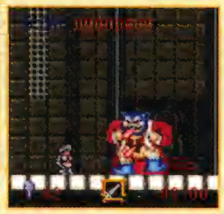
あの『魔界村』もついにケータイへ!





⬆グラフィックの質もバッチリ

⬇504専用アプリなのだ



アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1⇨ミニゲーム⇨カプコンパーティ
料金：月額300円（別途パケット通信料金がかかります。）※携帯電話の機種によっては対応していない場合もあります。あらかじめご了承下さい。

NEW EZ Web ezplusゲーム『組み立てコブン』

お手本通りにコブンを組み立てよう!





⬆サンプル通りに組み立てよう

⬇間違えるとスクラップに…



アクセス方法

●EZ メニュー⇨トップメニュー⇨遊ぶ・楽しむ⇨ゲーム⇨クラブ☆カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります。）※携帯電話の機種によっては対応していない場合もあります。あらかじめご了承下さい。



新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカク No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームの中から毎号1本を選んで、セガの開発スタジオと対戦していくこのコーナー。2勝6敗で迎えた今回は、ついに『モンキー2』の開発元、アミューズメントヴィジョン（以下av）の出番となりました。今回はハンディの意味も含めて、対戦場所をいつものセガ社内からニンドリ編集部に移して、いざ対戦へ!！。

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは・・・ モンキーショット

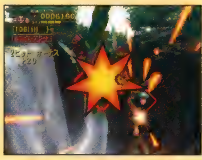
照準を操作し迫り来る敵を撃つガンシューティング

スコア/ライフ　連続して弾を命中させていくと、連続ボーナスが入る。ライフはアイテムで回復可能

残り弾数　総弾数が限られているほかリロードでこまめに充填する必要がある



照準を操作し迫り来る敵を次々と撃ち落としていくガンシューティング。敵弾に当たるとライフが減り、0になった時点でゲームオーバー。また弾数には制限があり、アイテムか連打で補給する仕組みになっている。ちなみに4人同時プレイの場合は、ひとつの画面に4つの照準が入り乱れ、大変な大混戦になる。



敵の放つ弾は撃ってかわせ

←敵の撃ってくる弾をほおっておくとダメージを受ける。複数プレイ時は色で見分ける

ステージの最後には固～いボスが登場



➡弾を何発も打ち込まなければ倒せないボスは、プレイヤーの数によって強度が変わる

ポイント　自分の照準を見失わないこと　無駄撃ちせず弾の残り数に注意

今回のお相手は開発元 アミューズメントヴィジョン

今回はホームグラウンドの編集部にて対戦開始。「モンキーショット」でいちばん怖いのは弾切れ。弾がないと敵の弾を打ち返せず、あっという間にやられてしまうのだ。今回の勝負の分かれ目もやはりこのタイミングに。ボス直前の弾補給アイテム出現地帯で、編集部高島が冷静に（偶然に？）弾の大量確保に成功、補給できなかったａｖチームは、ボスのところにたどり着けず・・・。結果は大差で編集部が勝ちましたよ!!

アミューズメントヴィジョン対戦チーム



上田浩士さん



大音師正江さん

←ａｖのパブリシティを務めるお2人



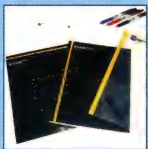
ホーム（編集部）で対戦



avをまさかの撃破!!

今号のお宝は・・・ av社内用ステーショナリー&オリジナルジャンパーセット

ａｖ社内で使われているロゴ入りグッズのセット1名に。実用品として使われている物なので、プレゼントとしては極めて稀なものなのだ。欲しい人はp164のあて先で「せがたまav」係まで





⬆ジャンパーには名越さんと「VS」のプロデューサー、三船さんの直筆サイン入り!!

はみ出しTOPICS ネットでクイズに答えて当たる「やっぱ野球でしょ!?」キャンペーン





現在、セガとスポーツ用品メーカーのミズノが、ネット上でちょっと変わったコラボキャンペーンを展開中。それぞれのホームページのクイズに答えると、GBA本体やGBAソフト『やきゅつく』『グレイテストナイン』、ミズノのグラブなどが当たるのだ。くわしくは以下のアドレスにて。

スマイルビットのキャンペーンページ　http://www.yakyutuku.com/mizuno/index.html
ミズノのキャンペーンページ　http://www2.mizuno.co.jp/baseball/event/game/

開発スタジオ現場インタビュー

アミューズメントヴィジョン

avは社長の名越さんが誌面に何度も登場していることもあって、ニンドリ読者にもなじみ深い開発スタジオ。今回は、上田さんと大音師さんに、いろいろお聞きしました。


←お宝のavステーショナリーをありがたく頂戴しました

—— avはいま60人弱の方が働いていると聞きましたが…。

大音師 他の開発スタジオにくらべると規模は小さいですが、少数精鋭ですよ。一応ゲームごとのチームに分かれてはいますが、デザインなんかはほぼ全員がすべてのプロジェクトに携わってるんです。

上田 いまは『モンキー2』が終わったところで、どこのモニターを見ても『F-ZERO』一色！といった感じになってますね。

—— avの持ち味はどんなところにあると思いますか？

大音師 真面目なんですよ、本当に(笑)。職人気質というか、突き詰めていく真面目さ、といったものがあると思います。

——現在avのラインナップの大半が任天堂ハード向けですが、任天堂ハード向けタイトルを作り始めてから何か変わったことはありますか？

大音師 やはりまず、自分たちが、サードパーティで唯一ハードと同時にタイトルを出せた、ということが自信になりました。任天堂さんとのお付き合いを積み重ねて、ここまで信頼を築いてこれたので、それをユーザーに対しても壊さず、期待に応えていけるように、一本一本が本当に真剣勝負です。

—— 先日行われたイベントで公開された『F-ZERO』の映像を見た方の反響はいかがでしたか？

大音師 みなさんから「名越さんが作ったゲームって感じがするよね」って言われて。でも「名越らしさ」って何だろう、っていう話もあって。

上田 コレだ、という風にピンポイントでは言えないんですが、全体の雰囲気とか、画面から受ける印象が「らしさ」なのかもしれないですね。でも、会場で映像を見て「いちばんやってみたい！」って言って頂けたのがすごく嬉しかった。

—— 名越さんは普段どんな感じで仕事をされてるんですか。

上田 以前は毎日、必ず一人一人全員と、挨拶も含めて、何かしらの会話をしていたんですよ。

大音師 この頃はセガの執行役員も兼任しているので何から何まで1人で行うという訳にもいかず、それにその前からも忙しさが増してきたので、名越の下にプログラムやデザインリーダーを置いて、それぞれと密に確認作業をして、それを現場に下ろしていく形になりました。分社化してから2年半が過ぎましたが、開発を通じて、だいぶ会社組織らしくなってきましたね。

—— 『モンキー2』はCMにも力が入っていますね。


←avの代表取締役社長、名越稔洋さんはインタビュー人気も高く本誌でもおなじみ

上田 今回はタレントさんは使わず、とにかくゲーム画面を印象的に見せたかったんですよ。そこで、間に記号的な写真をはさみつつ、あくまでゲーム画面を見てもらおう、ということであんな形に。CM自体は3月くらいまで続けますよ。

—— アイアイはゲーム以外でも、いろんなところでみかけるようになった気がします。

上田 いま「おはスタ」で毎週火曜に、天気予報もやってるんですよ。天気予報の地図の上を動き回って。12月からはサンタの格好をしたクリスマスバージョンもあります。それから、携帯電話でも「セガモバ」で11月下旬からアイアイの待受カレンダー画面が毎月ダウンロードできるようになりますよ。会員限定なんですが、無料なので、ぜひ。

—— トライフォースの『バーチャストライカー2002』(以下VS2002)がお店に置かれ始めましたね。

上田 10月下旬から稼動し始めました。アーケードでは1年半ぶりですから、かなり期待が高かったようです。もともとアーケードのファンがかなり多いタイトルでしたから。それから12月7日に、セガ本社で『VS2002』大会を兼ねたイベントを開くんですよ。

大音師 ゲーム大会のほかに、イベントの盛り上げでいろんな展示がありますよ。ゲーム体験ゾーン、『VS』シリーズのヒストリーゾーンがあって、そのほかに「adidasフィーバーゾーン」という、プロモーションタイアップの企画があって。ここでは日本代表の歴代ユニフォームやボールの展示、映像といった具合に、スポーツスタジアムのイメージで様々な展示を予定してます。

上田 ふだんゲームをプレイされていないサッカーファンにも来てほしいですね。そして、こんなゲームがあったんだって、知ってもらえたらいいなぁ、と。

—— いまav社内で何か流行っていることはありますか？

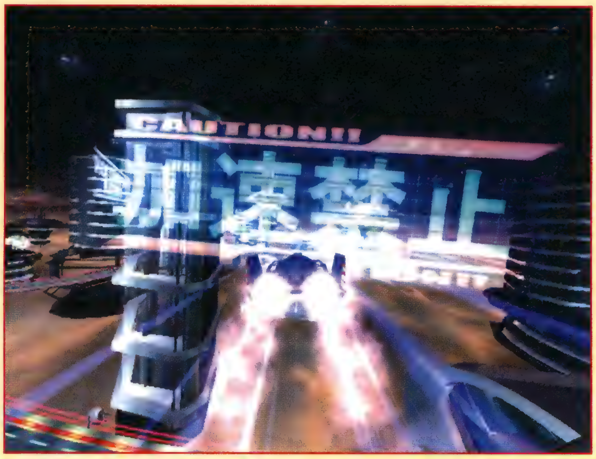
上田 小さなクラブがいっぱいできてます(笑)。テニスクラブ、ビリヤードクラブ、ギタークラブやカラオケクラブ、なんてものまで。

ゲームでは『THE 京浜急行』(※編注：京急線はセガ本社のある最寄の路線)」昼休みとか、みんなで集まって盛り上がってますよ。あとXboxの『鉄騎』。あの大きな箱が会社にごろごろありました。聞いてみたら社内で9人もいた(笑)。

—— 最後に読者にメッセージをお願いします。

上田 ちょうどこの号の発売日が『モンキー2』の発売日ですので、読んだあとにソフトを買ってもらって、友達を集めてパーティーゲームで遊んでほしいですね。

大音師 ひとりでも、ストーリーモードで長く楽しめますよ(笑)。『モンキー2』はまだまだ終わりませんし、avはまだまだ任天堂ハードでがんばりますので、これからも応援してください。



➡イベントで公開された『F-ZERO GC/AC』より。圧倒的な迫力で、新しいレースゲームの興奮を体感できたのだ

これまでのタイトル

スーパーモンキーボール

言わずと知れた、GCの発売同時タイトルとなったオリジナル作にして、アイアイの初登場作。



←海外での評価が極めて高く、認知度も高いのだ

バーチャストライカーシリーズ

アーケードから生まれた、サッカーゲームの最高峰の呼び声高い人気シリーズだ。



←画面はGC版。最新作はトライフォースで登場

直前特報 SEGA Nintendo DREAM 合同企画 セガサッカースラム ニンドリ杯 in

11月23日(祝) いよいよ開催!!

セガのGC&GBAタイトル 全22本が思いっきり遊べちゃう!! BIGな読者参加イベントが実現

セガとニンドリ編集部がタッグを組んで贈るユーザー参加イベントがいよいよ開催!! 会場ではなんと、セガの未発売タイトルを含むGC&GBAソフトがすべて遊べちゃうのだ。

会場はなんとセガ本社



イベント会場となるセガ本社内の中2階大会議室は、セガの商談会や発表会、ゲームイベントなどによく使われる、ゲーム業界では結構有名な場所なのだ。大きな正面入り口を入ってすぐ、ロビーの左脇に入り口があるので、迷わず来られるはず。今回のイベントは、セガのゲーム体験はもちろん、読者のみなさんの交流の場としてもぜひ活用してほしいな～と編集部一同願っています。親子・友達といったグループでの参加も大歓迎ですよ。

←普段一般の人にはあまり機会がないセガ本社に入れるチャンスでもあるのだ

ゲームキューブ	ゲームボーイアドバンス
エターナルアルカディアレジェンド	ソニックアドバンス2
ソニックメガコレクション	セガラリー
スーパーモンキーボール2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！アドバンス
セガサッカースラム	プロ野球チームをつくろう！アドバンス
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	グレイテストナイン
18ホイーラー	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド
ビーチスパイカーズ	シャイニング・ソウル
クレイジータクシー	ソニックアドバンス
バーチャストライカー3 Ver.2002	コラムスクラウン
ソニックアドベンチャー2バトル	みんなでぷよぷよ
スーパーモンキーボール	チューチューロケット！

未発売タイトルもここでチェック!!

セガサッカースラムニンドリ杯も同時開催!!

SEGA SOCCER SLAM セガサッカースラム

『セガサッカースラム』は常識破りの超人的プレイが魅力のサッカーゲーム。当日はこのゲームの大会が大型スクリーンで行われる。フリープレイもあるので、この機会にぜひ挑戦してみよう。



超ウルトラプレイ続出!! 迫力の超人サッカーが展開!!



↑基本は3対3のサッカーだけど、ファールー切なしのルール無用、なんとパンチもOKなのだ



↑キラーシュートと呼ばれる華麗なシュートが炸裂!! 豪快な攻防は見るだけでも気分爽快！



↑ちょっと変わったセンスの(?)、クセのあるキャラがやけに多いのもゲームの特徴なのだ

サッカースラム名人 セガ プロフェッサータリモからのメッセージ



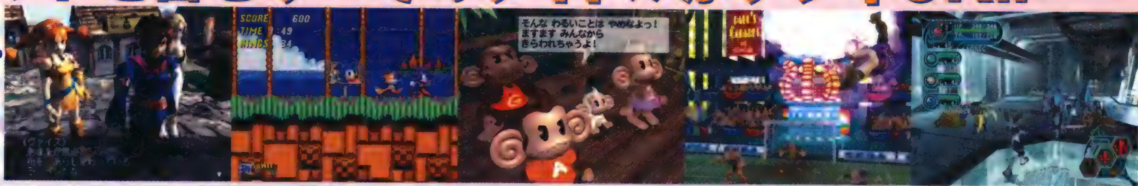
おい～っす!! 寒さに負けずサッカースラム極めてるかな？名人は大会を前に、毎日、筋トレ、スクワットで鍛えてるのだ。ニンドリ杯でお兄さんと握手!! 絶対約束だぞ。キミたちの熱い挑戦をまってるからネ。

●ニンドリ杯参加の受付は11月15日で終了しましたが、当日参加のチャンスもあります。参加希望の方は当日受付までお越し下さい。

セガドリームワールド

未発売ソフトを含むすべてのタイトルがプレイOK!!

ニンテンドーゲームキューブ




ゲームボーイアドバンス




来場者には豪華なおみやげもありますよ！

今回のイベントで忘れてはならないのが、左に紹介する来場記念のプレゼント。右に紹介した4つのアイテムを、なんとセットにして、会場に来てくれたみなさんに差し上げちゃいます!!



アイアイもゲスト出演!! 記念撮影も

←じつは現在、編集部からアイアイ本人にも出演交渉中…。あれ、なぜかみんな、真剣にジャンケンしてますけど、何を決めてるのかな（汗）

もれなくプレゼント



ソニックステッカー

ソニックチャオ

& アイアイ人形





アイアイハンドタオル

とき 11月23日（祝）
13:00〜17:00
（受付は12:30から開始）

ところ セガ本社1号館
中2階大会議

東京都大田区羽田1-2-12
京浜急行空港線大鳥居駅より徒歩3分



※小学校低学年以下の小さなお子様は保護者の方と御一緒にご来場くださいますようお願いいたします。

もちろん入場無料

セガがもっと好きになるとびきりの1日をどうぞ!

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂



今回のお題「ゼルダの伝説」は、予想通りの高い競争率でした。でも、ちょっと意外だったのは、『風のタクト』のリンクよりも、『オカリナ』のリンクが多かったこと。どうやら、ネコ目リンクは投稿が多いと予想して、あえて大人リンクを描いた人がたくさんいたみたいです。さてさて、結果は…。

イラスト：記村 隆鶴



愛知県／小林ヒロカズさん

◆この冬は『風のタクト』と『FFTA』を購入予定だとか。どっちも魅力のあるタイトルだよね。オレも楽しみです



山梨県／如月 恵さん

◆なんと『バイオ0』の発売日（21日）は、有給をとって早朝からプレイする予定だとか。すんごく気合いが入ってます



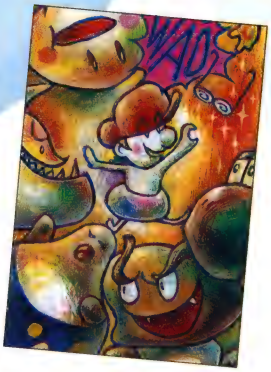
三重県／SEALさん

◆『FFTA』のミュートとラージモンスター。確かにちょっと地味な感じのするキャラだけど、個人的には好きなんだとか



千葉県／犬飼鈴助さん

◆相変わらずぎっちり感のあるイラストを描いてくれてます。よ～く見ると、いろんな所に遊びがあって面白いんだよね



東京都／YOKUさん

◆アクリルガッシュを始め、いろんな画材を使って仕上げてくれた作品。ベビーマリオの表情もイイです



◆『スマDX』メンバーが、ポポとナナにスケートを教わっているところだとか。ピーチのドレス色っぽい！

埼玉県／磐城沙織さん＆大阪府／渕崎亜月さん



神奈川県／中谷流水さん

◆『FFTA』のリッツとシャアラ。まさかアドバンスで遊べるとは…って思っていたタイトルだけに、期待がさらに膨らむね



栃木県／夢之助 将軍

◆前号のお題「ポケモン」宛てに送ってくれた作品なんだけど、残念ながらシメキリに間に合わず…。でも今回で採用です！



埼玉県／相澤ともねさん

◆「渋くて濃くてカッコイイ」を目指して描いてくれたという作品。ちなみにこの中ではマスターハンドが一番好きだとか



◆寒そうだけど、なんだかポカポカするイラストだね。フシギダネの服の着かたが可愛いです

東京都／桃園らいちゅさん



◆お久しぶりの投稿は「ヨッシー」ですね。相も変わらず「いやし系」なイラストが見れてウレシイです

奈良県／彩世理さん



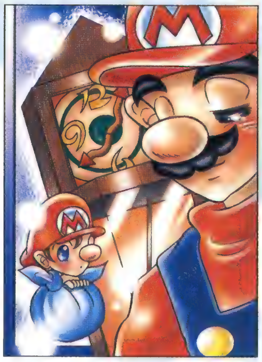
◆どせいさんって、オンラインにはまってるんだよね。FALCONさんとか、Dr.Ryoさんとか、めっきーさんとか…

大阪府／どせいようたさん



◆こちらも前回のお題「ポケモン」宛てでした。オレはサメハダーが使いたいので、「ルビー」をやろうかな

茨城県／葉月みかさん



◆今年になって一番心に残った歌が「大きな古時計」だったそうです。昔、チャカも歌ってたけど、あれもよかったなぁ

埼玉県／茉莉花 将軍



◆「PSO」のマイキャラだとか。武器はソウルイーターとヒトガタがお気に入りだって。オレのお気に入りは、アモーレロースです

愛知県／めっきーさん



◆他界されたという、高校時代の「絵画」の先生。「貴方面白い絵を描くわね」と言われた時の着彩方法で描いてくれました

東京都／日下部さん



◆「PSO」イラスト。独特のフォントが飛び交って、すごにぎやかです。FALCONさんもハマってるよね

山形県／FALCONさん

将軍セレクション



◆カービィ10周年&『夢の泉』リメイク記念に描いてくれたとか。もんのすごいぎっしりなんですけど!

長野県／飛白せーま。さん



◆「不眠症になるくらいおもしろかったです。知らない人もだまされたと思って一度遊んでみて欲しいですよ!!」だって

和歌山県／真咲ねむさん



◆イラストは伊藤イムさんからのリクエストにお応えしたものだそうです。「スマブラDX」イラストだね

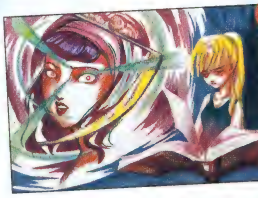
岡山県／あさひさん



◆「風のタクト」には出ないと思われるサリア。気分だけ味わおうと思って、南国風のネコ目サリアを描いたそうです

愛知県／HALさん

合作のココロ



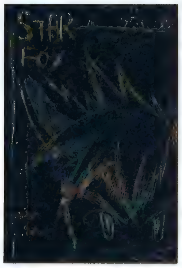
◆どうよ「エタダク」は。思った以上に怖かったりして。なかなかいいよねぇ

愛知県／Sevenちょん



◆前号のお題「ポケモン」と今号のお題「ゼルダの伝説」を合わせたようなイラスト

福岡県／なずなさん



◆なんか懐かしいです。カラフルな色の上にクレヨンを塗りつぶし、削る技法です

福島県／ZERO→さん



◆遊べるようになるにはもうちょっとかかりそうなんだよね。早くやりたいなぁ

東京都／ホワイトさん



◆「コピー付きカービィ&メタナイト」がテーマだそうです

ユニット名：メタナイツお絵描騎士団（合作2等兵）



◆「ドラクエII」は自分の中で格別のRPGなんだそうです。それ、分かるなぁ

鹿児島県／瑞綺椎風さん



◆ナックルズ&ルージュ。ちょも丸さんのチャオはみんな『ゼル伝』の名前だって

大阪府／ちょも丸さん



◆擬人化ピチューだとか。かわいらしい女の子にしてくれたんだね

千葉県／えのさん



◆食欲の秋をテーマに描いてくれました。でもフレイさん自身は芸術の秋なんだって

静岡県／フレイさん



◆みんなで集まって描いたという合作。すごく楽しかったそうです

ユニット名：マッスル☆エンジェルズ（合作準隊員）

マリオ親衛隊

4コマの長屋

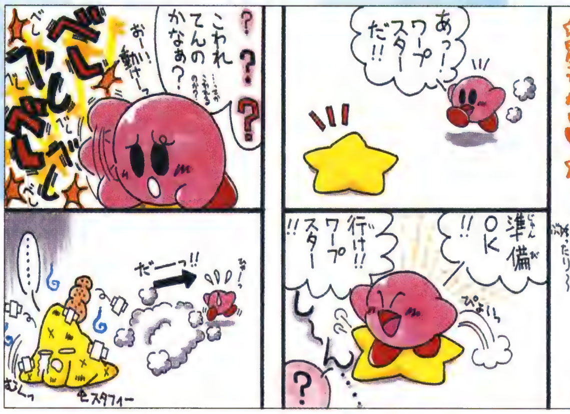
大阪府／楓馨葵侑さん
◆それは冷酷非情だね。酔っぱらった時にやったことあるけど…。夏に熱い昆布茶のボタンを押してあげました♪



群馬県／いたろーさん
◆そう言えばこんな仕掛けが『裏オカリナ』に…あるワケないです。ええ、ありませんとも。可能性は低いどころか、ゼロです！



岐阜県／すぎやんさん
◆星形だし、黄色いし、クリスマスの飾り付けにはぴったし合いそうな感じがするんだけどね。どうでしょう？



大阪府／ARAIさん
◆だってさぁ、しゃぶしゃぶとかでさぁ、ブタが入ってるとさぁ、最後のおじやがすっごくウマイじゃん。ダシ…とろうね



大分県／加茂十破さん
◆種族です。やっぱし種族ですとも。ファルコンの相手は…あれ…いないじゃん



大阪府／らいくるさん
◆やっぱ冬はね。動物だから。毛も生え替わるっちゅーのね。暖かくなると、どんどん毛が抜けます



静岡県／イチボシさん
◆マリオナルドハンバーガーでは、ヘルシーなキノコバーガーが大人気。フライドキノコもオススメ！



神奈川県／あみさん
◆実はきっとたくさんあるんだよ封印の剣って。レアアイテムじゃないのね、ホントは



宮城県／魔離尾☆マリオさん
◆もうじき誕生日おめでとうです。「風のタクト」発売日と一緒でめでたいね



神奈川県／疾風時雨さん
◆そうね。あんなに高貴な方も「スマブラ」の世界では…。へんな写真とか取られちゃったりね





◆このお店って、結構ダンジョンかも。他で迷わなかった人も、お店で迷っちゃうのね

神奈川県／アズマ フースケさん

イラスト高層雑居ビル



↑前号のお題完が間に合わず。なんか前号は間に合わなかった人が続出でした…。う〜ん 埼玉県／寿さん



↑「PSO」のマイキャラはフォマールだそう。ヒルデベアンの杖ねぇ。キモ可愛い？ 微妙… 千葉県／高坂裕子さん



↑あたたかくて柔らかい感じにしたかったということで、今回は手描きで投稿です 京都府／白鷺みかんさん



↑にこやかで爽やかな「スタフォADV」のおふたりさん。ナイスニッコリです 岩手県／くりきんとんさん



↑泣きたくなったら「マザー」シリーズをやるといいです。ホント、泣けます 北海道／猫姫(元I FISH)さん



↑すでに150時間もオンラインをプレイしているそうです。すごいねぇ 東京都／創世さん



↑「FFクリクロ」。まだまだ世界観とかが見えてきてないけど、年を越したら情報も… 長野県／海さん



↑大好きだという「FE」のシャニーを、愛をこめて描いてくれました。ラヴ〜 埼玉県／ぷくゆきさん



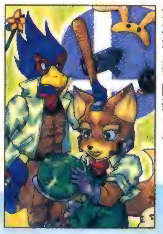
↑「エグゼ3」のバグスタイル。ちょっとダークな感じがしてカッコイイよね 茨城県／oct.さん



↑前号に間に合わず、ここで掲載！「ルビー」を予約したそうです。ってもうゲットしたよね 東京都／高月梨紅さん



↑影竜さんリクエストの得意なキャラ「リンク」と抹茶プリンさんリクエストのマルスを描いてくれました 神奈川県／雫さん



↑この2人でチームを組んでいるそうです。「チームプレイ最高！」だって 北海道／拳 隆美さん



↑「今の自分はビンボーなので、お金に苦労してそうなトロン様を描きました」 愛媛県／アゾンムス(仮)さん



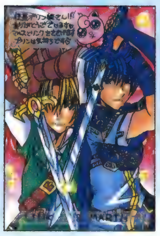
↑「女子高生ジムリーダーと、バッチをかけて放課後バトル☆」だって 岐阜県／きまぐれ男爵さん



↑イラストの彩色が独特の雰囲気をだしていて、とってもステキです 山形県／G-Nさん



↑せっかく前号のお題完に頑張ってくれたんだけど…ゴメンね 神奈川県／茂龍ゆきこさん



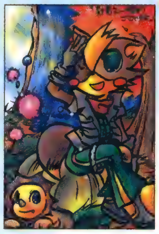
↑「スマブラDX」の人気コンビだね。ポージングがカッコいいです 神奈川県／刻樹勇騎さん



↑「逆転2」の真宵ちゃんと春美ちゃん。なかなか不思議なふたりだよね 栃木県／山吹なつめさん



↑「ルビー」買うことにしました。パートナーはミズゴロウです」とか 愛知県／猫月姫りとるさん



↑影竜さんのリクエスト、得意なキャラを描いてくれました 東京都／こりんさん



↑「FFクリクロ」イラスト。キュートで「FF」。夢のようだねぇ 愛知県／星井みかんさん



↑前号のお題…こんなにたくさん間に合わなかった人がいたとは…スマン 大阪府／はるさめまなさん



↑「カプエス」だね。キリリとしたケンがかっこいいです 福島県／こめさん



↑最初の3匹のことを考えたら、いてもたってもいられなくなったとか 東京都／ヒデきちさん



↑テイルスのイラストが少ないのが気になって描いたんだとか 神奈川県／しゃぼてんさん



↑マグマ団とアクア団のコスプレをした主人公だって。受験がんばってねー 静岡県／鳳隆珀眞さん



↑左がぼなーかさん、右が湖綾さん 香川県／ぼなーか咲川さん＆愛媛県／湖綾ちこさん



↑「ちなみにフォックスが持っているのはドクターペッパー」だって 静岡県／アルテミスさん



↑「バイオ0」のビリー。単色の彩色は、色の濃淡が難しいよね 東京都／Yukaさん



↑季節の変わり目、秋〜冬を表現してくれたそうです 大阪府／神堂 雅さん



↑「久しぶりの投稿でドキドキしています」とか。おかえりなさ〜い 岐阜県／いるかさん



↑「RUNE」が買えなかったので、「II」に期待です。買います」だって 大阪府／翔流ソラさん



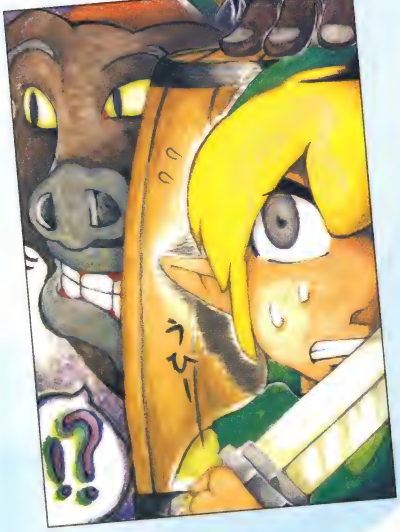
↑「バイオ」でいちばん可愛いと言う、レベッカを描いてくれました 岐阜県／HOROROさん





↑合作で誕生祝いイラストです 京都府／蒼鷹 隼さん＆岡山県／神威魔喩紳さん

今月のお題『ゼルダの伝説』



山梨県／NINTENさん

「敵からかくれるとか、リンクのアクションが増えたことで前作以上にやりがいがありそう」だって



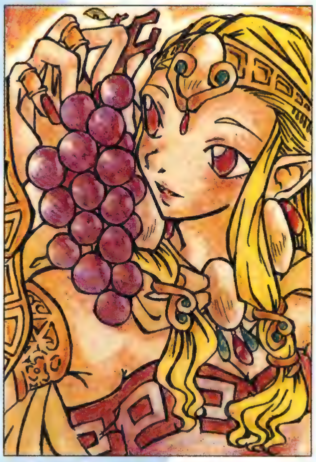
兵庫県／TABroさん

ブタブタコブタ。ピンクのかわいいコブタを追いかけるリンク。ブタもリンクもかわいいよねぇ



大阪府／桃姫ユリさん

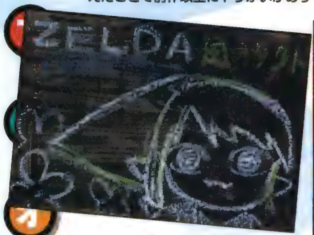
超カッコいいリンクと、気品あふれるゼルダ姫。この大人リンクファンも多いよね



鹿児島県／SAYURIさん

ブドウを手にしたゼルダ姫。どことなくエキゾチックな雰囲気のあるイラストですね

親衛隊



こりゃまたかわいいですね。こんなタッチも合格です！

愛知県／虎穴さん



「投稿している人の年齢と性別が知りたいです」。秘密にしたい人も多いかなぁ

大阪府／黒木沙織さん



とことん愛をこめて描いてくれたという「ゼル伝」イラスト。構図もいい感じです

福島県／藤野カンナさん



「オカリナ」のリンク&サリア。「伊藤イムさんコールありがとうございました」

福岡県／笹さん



おっ！ これまたかっちょいいですな。シンプルだけどグッと来るものがあります

長崎県／白仮面さん



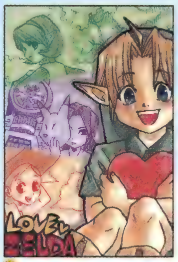
リンクにも増してかわいいチンクル！ この人もなにげに人気があるね

静岡県／黒のみみ丸さん



「編集部のみなさんもカゼに気を付けてください」。ありがと。でもすでに…

神奈川県／泉とうげさん



「たぶん今までの中でいちばん気持ちをこめて描いた絵だと思います」とか。

岐阜県／かよこさん



「ゲームキャラ描くの初めてです」だって。これからも期待してます！

青森県／霖無林皐月さん



「ふしぎの木の実」イラスト。幻となった3つめ…やってみたいなぁ

埼玉県／ピクミンSさん



いろんな「ゼル伝」がありました。そして、さらに新しい「ゼル伝」登場っす

岩手県／草野りっくさん



「タクト」イラストは、ゲームをやってからバリバリ描いてくれるそうです

東京都／白唯ひろみさん



大人リンクとコキリ族たち。気持ちよさそうな感じが伝わってきます

東京都／Bossさん



ニンドリ仲間を増やしてくれてありがとう。毎号一緒に買いに行くんだって♪

千葉県／小森あんずさん



「ゼル伝」で好きなキャラだって。ダークリンクとシークだね

北海道／キトウカナエさん



いつもリンクと一緒に冒険できるもんね。楽しませてもらってますです

愛知県／きゆけいこさん



カレンダーにマークを付けるリンク。もうすぐ発売！ うれすぃーなー

大阪府／ジギタリス(旧ミーオ)さん



敵の持っている剣が拾える！ 今まではできそうでできなかったよね

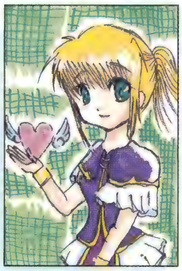
広島県／ギガ朗さん

祝初掲載の館



夜中ひとりでプレイするとねぇ。トイレからバーンってゾンビが出てくるそうだし

岩手県／菅野夕夜さん



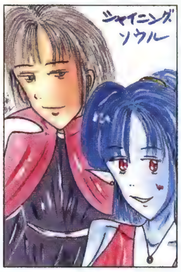
かわいらしいタッチで描いてくれました。初採用です！ 今後もガンバって！

愛知県／りいさん



アーケード版「カプコンオールスター」の新キャラ、イングリッドと春麗です

福岡県／水姫アンナさん



「シャイニングソウル」のダークソウルとミシャエラを少し若い感じに描きました

千葉県／神取ルキュさん



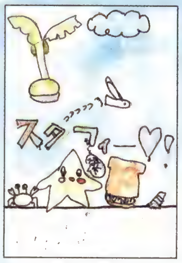
描かれてみました。かわいく描いてくれてウレシイです。サンキュ(^_^)

神奈川県／くりなにさん

イラスト10歳未満



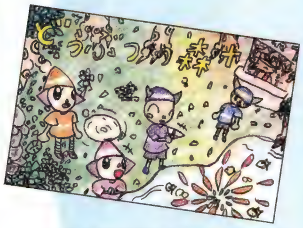
◆秋はいろいろと収穫できる季節だもんね。ピカチュウも森でうれしそう
静岡県／ぴんくぼおるさん(8)



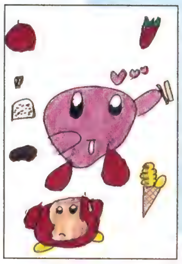
◆テンカイの王子様、スタフィー。ゲームはプレイしたのかな？
東京都／こまこさん(7)



◆アニメのほうも大人気の「ロックマン エグゼ」。ゲームもアニメも楽しんでる？
神奈川県／斉藤結貴子さん(7)



◆これは村の花火大会の模様だね。これからの季節にも楽しいイベントがいっぱいあるぞ
埼玉県／番チョ→さん(9)



◆食べ物がたくさんあってうれしそうなカービィ。ちょっと困ったワドもいいね
静岡県／マンちゃんさん(7)



◆デイジー、プリン、そしてピチューの看護婦さんバージョン。似合ってるね
宮城県／ぴちゅてんさん(7)

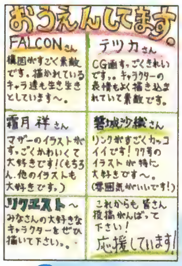


◆もう～い～くつ寝～る～と～クリスマス～♪もうプレゼントは決まったのかな？
茨城県／ちぴろさん(8)



◆こちらも花火大会の様子だね。花火を楽しみながら釣りをするってのもオツなもの!?
茨城県／中沢美穂さん(8)

イラストファンレター



◆「皆さまのイラストホントに大好きです。ホレボレします～」だって
大阪府／舞雷斗さん



◆ハガキの裏には「載りますように」ってお願いと流れ星が描いてありました
愛媛県／蘇芳千鳥さん



◆「2年ぶりの投稿です。絵の上手すぎる方がさらに多くなっていたので驚きました」とか
山口県／観月真弓さん



◆「何度目のファンレターでしょう…。他の皆さんに比べるとまだまだ少ない方です。6回目?」。想いよ届け！
長野県／のものもさん

キレてるかたたち



◆まぁね。特にオデコがな。たぶんシークレットおでこ（by「感染るんです」吉田戦車）を装着しているに違いない
愛知県／もけしさん



◆渡来人かよ！ 確かに陽気なイタリアンではあるが。ちなみにルイージは陰気なイタリアンだね
熊本県／神風さん



◆「さまぁー、さまぁー、さまぁー」。彼女の呼び声はアルプス山脈に響き渡った。教えておじいさん。あ、クララが立った！
北海道／プセレンさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.82は12月7日必着
Vol.83は12月17日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍候補	埼玉県／磐城沙織さん
	奈良県／彩世理さん
大佐	山形県／FALCONさん
大佐候補	千葉県／犬飼鈴助さん
	愛知県／めっきーさん
中佐	岩手県／草野りっくさん
中佐候補	岡山県／あさひさん
	大阪府／どせいようたさん
少佐	三重県／SEALさん
	和歌山県／真咲ねむさん
	東京都／桃園らいちゅさん
	岐阜県／すぎやんさん
少佐候補	京都府／白鷺みかんさん
	岐阜県／かよこさん
大尉	大阪府／はるさめまななさん
中尉	神奈川県／泉とうげさん
中尉候補	
	岐阜県／すぎやんさん
	大阪府／桃姫ユリさん
少尉	神奈川県／中谷流水さん
	岡山県／あさひさん
	千葉県／高坂裕子さん
	東京都／こりんさん
士官候補生	
	愛知県／HALさん
	愛知県／Sevenちょん
	大阪府／ちょも丸さん
	鹿児島県／瑞綺椎風さん
	神奈川県／雫さん
	香川県／ぼなーか咲川さん
士官学校卒業	
	福島県／藤野カンナさん
士官学校4年	
	神奈川県／茂龍ゆきこさん
	神奈川県／刻樹勇騎さん
士官学校3年	
	岡山県／神威魔喩神さん
士官学校1年	
	神奈川県／疾風時雨さん
士官学校入学候補	
	山梨県／如月 恵さん
	群馬県／いたろーさん
	東京都／白唯ひろみさん
	千葉県／小森あんずさん
特務曹長	千葉県／えのさん
	岩手県／くりきんとんさん
	岐阜県／いるかさん
	兵庫県／TABroさん
曹長	京都府／蒼鷹 隼さん
曹長候補	茨城県／葉月みかさん
軍曹候補	東京都／日下部さん
	長野県／海さん
	神奈川県／しゃぼてんさん
	山梨県／NINTENさん
伍長	東京都／YOKUさん
	大阪府／渕崎亜月さん
	大阪府／ARAIさん
	静岡県／イチボシさん
	東京都／創世さん
	愛知県／きゆけいこさん
伍長候補	大阪府／神堂 雅さん
	福岡県／笹さん
	愛知県／もけしさん
上等兵	埼玉県／相澤ともねさん
	愛媛県／アゾンムス(仮)さん
上等兵候補	
	茨城県／oct.さん
	山形県／GINさん
1等兵	静岡県／フレイさん
	大阪府／楓馨葵侑さん
	埼玉県／ぷくゆきさん
	東京都／高月梨紅さん
1等兵候補	
	福島県／ZERO→さん
	埼玉県／寿さん
	愛知県／猫月姫りとるさん
	東京都／ヒデきちさん
	静岡県／鳳隆珀眞さん
	東京都／Bossさん
2等兵	北海道／猫姫さん
	愛媛県／湖綾ちこさん
	茨城県／中沢美穂さん
	長野県／のものもさん
2等兵候補	
	長野県／飛白せーま。さん
	宮城県／魔離尾☆マリオさん
	神奈川県／アズマ フースケさん
	北海道／拳 隆美さん
	静岡県／アルテミスさん
	埼玉県／ピクミンSさん
	広島県／ギガ朗さん
	静岡県／ぴんくぼおるさん
	山口県／観月真弓さん
正隊員	愛知県／小林ヒロカズさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	栃木県／山吹なつめさん
	大阪府／翔流ソラさん
	静岡県／黒のみみ丸さん
	北海道／キトウカナエさん
	大阪府／ジギタリスさん
	東京都／こまこさん
	神奈川県／斉藤結貴子さん
	静岡県／マンちゃんさん
準隊員	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

82号のお題は『メリークリスマス』。83号はお題スペシャルで『あけましておめでとう』。

ドリテクの殿堂

今回は同じゲームを長く遊べる秘密兵器、クリア後のお楽しみを紹介。…なんかドリプレが成長（?）している!?

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GBA

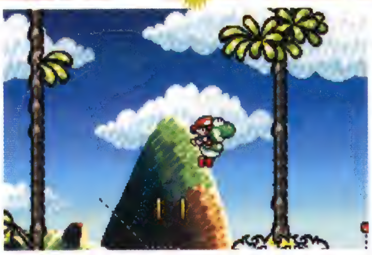
大夢 スーパーマリオアドバンス3

編集部／ドリテク班

クリア後のお楽しみ&オマケ公開

『スーパーマリオアドバンス3』には、2種類の隠しコースが存在する。条件を満たせば、新しいステージが追加されるぞ！　がんばって条件を満たそう!!　ちなみに、「ひみつ」のコースは、移植元となったSFC『ヨッシーアイランド』にはなかったGBAでの新コースなのだ。

追加ステージにチャレンジ!!



←両方のステージを出せば12ステージ追加されることになる

ひみつのコース

条件 最後のボスを倒す

得点に関係なく、6ワールド48コースをクリアすればOK。各ワールドにひとつずつ合計6つのコースが出現する。1ワールドが9コースになるので、合計点ボーナスがぐっと狙いやすくなるぞ！

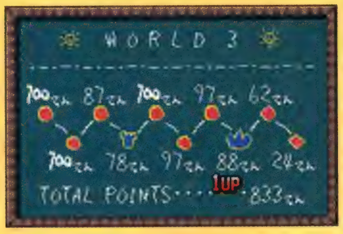


←とにかくクリアをめざしてプレイ!!　ラスボスを倒せばOK

スペシャルコース

条件 各ワールド合計得点が800点以上

条件を満たしたワールドに、コースが1つ出現する。条件が難しいと感じたら、「ひみつ」のコースをプレイ可能にして、9コースで合計800点をめざそう。全ステージがそろったら次は100点満点を狙おう!!



←9コース中800点なら少しは楽に稼ぐことができそうだ

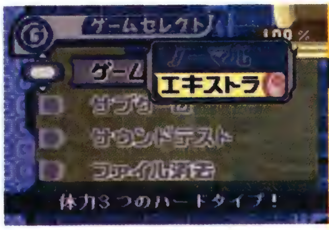
GBA

中夢 星のカービィ　夢の泉デラックス

東京都／パチモンさん

隠しモードの出現条件を公開

条件を満たしてクリアすれば、よりハードな条件が楽しめる隠しモードが出現!!　「エキストラ」は難しくなったメインゲームが、「メタナイトでゴー！」はメタナイトを操ってメインゲームを楽しめる。コピー能力が使えないメタナイトでチャレンジだ!!



エキストラ

条件 メインゲーム・ノーマルを100%でクリアする

体力の最大値が3になって難しくなったメインゲーム。再びクリアをめざせ!!



メタナイトでゴー!

条件 エキストラをクリアする

メタナイトは体力の最大値は3で、コピー能力ナシ、セーブもなしだ。

GC

中夢 ゾイドバーサス

トミー／公式情報

隠しゾイド追加コマンド

前号に続き、さらに隠しゾイドを出現させるコマンドを紹介。CONFIGのVOIC TETESTで再生ナンバーを、表の上から順に再生するだけでOK。



再生No.
089
017
008
029
031
058
093
081

αとちがって色は赤。これら2体も『サイバードライブゾイド（仮称）』に登場予定だ



弐式では装甲のようになっていた角が、攻撃的にとがっている。攻撃力が高そうだ。

再生No.
003
039
74
021
028
043
079
082
091
061
069
032
096
025
004
066
049



↑ゾイドバトルで購入することができる

GC 中夢 セガ サッカースラム　セガ／公式情報
隠しコマンド10種類公開

前号に引き続き、隠しコマンドを紹介。タイトル画面で入力しよう。入力に成功すると、画面にモードが使用可能になったことを告げるメッセージが表示される。方向スティックでも入力可能だ。



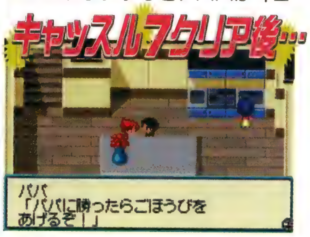
↑コマンドを入れてゲームをスタートすると…よく見るとボールがさびた空き缶に！しかも頭もデカいし！

出現モード	入力コマンド
目玉ボール	R、右、下、上、X、X
エイトボール	R、右、上、上、Y、Y
古いボール	R、右、左、左、Y、X
キッズボール	R、右、上、下、X、Y
Black Boxボール	R、左、左、下、X、X
錆びた缶ボール	R、左、上、上、Y、Y
木のボール	R、左、下、右、Y、X
キッズブロックボール	R、左、右、右、Y、Y
でか頭モード	R、L、上、上、Y、Y
Rob Willockの頭	R、左、上、左、Y、X

GBA いねむり ビーストシューター めざせ闘獣王　コナミ／公式情報
一度きりの隠しバトル

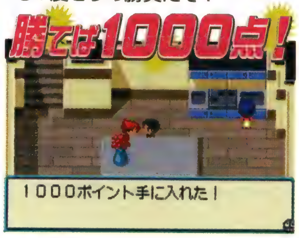
1回だけプレイ可能な隠しバトルの仕方を公開。まず、キャッスル7Fをクリアしてから、パパに話しかけよう。すると、パパが「ゴルフ」ルールで勝負を挑んでくるのだ。勝てばパパから1000ポイントがもらえる。勝っても負けても1度きりの勝負だぞ！

キャッスル7クリア後…



↑まずはキャッスル7Fをクリアして、そのあとにパパに話しかけてみよう

勝てば1000点！



↑見事かつことができれば、ママにナイショでおこづかいをくれるのだ

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定！

あて先
〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe−mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶GASE サッカーヌラム
❷ステータスUP!?
まず、ソフトを裏表逆に入れて電源を入れる。裏ゲームが立ち上がったらコントローラーを部屋の東に飾り気を入れる。腹筋30回2セットしたら成功。翌日以降、小し筋力が上がっている
❸〒102−0083
東京都千代田区こうじまち3−4
瀬賀三四郎　P.N.1号R
電話03−3556−3288

仮設 ドリプレの殿堂

イよっしゃー!! 領土拡大成功!! 皆様から送られてきた面白プレイの提案や、自分にしかできないやり込み、アホプレイを紹介しつくすぜっ!! …あっ、しつくしちゃうとコーナーが消滅するので大事に紹介していきますよ。ホント。さて、今回は『スマブラDX』の奇妙な遊び方と、『森＋』の…ネタプレイを紹介。…まぁ、こういうノリのコーナーです。

ドリプレ GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX　住所不明／アカノ透さん
エグイ遊び方かた

「設定をふっとび率最低、コイン制バトルで、ステージを終点にしたら、全員をアイスクライマーでスタート。異様にコインがたまるぞ」

1000枚以下でクリアするとペナルティ…ってのも面白いかも。3分でどれだけ取れるかにも挑戦だ!!



ドリプレ GC どうぶつの森＋　徳島県／連パンさん
ハチから何分逃げられる!?

「『どうぶつの森＋』のハチから何分逃げられるかに挑戦してみました。【結果】60分耐えることができました。ついでにハチもGetできてよい記念になりましたが…はたしてこの遊び方はアホな遊び方なのか、ミラクルなプレイなのか･･･!?」

…え〜っと。ミラクルにアホなプレイというのはどうでしょう？　だが、よくやった!!



↑右下の時間に注目。1時間逃げ回っていることが分かるだろう…恐るべし偉業

1時間逃げた!!

最後はスマートに捕獲



←1時間逃げ回ったあとは、手馴れた様子でハチを捕獲。…逃げないでも大丈夫そう



引き続きドリプレ募集!!
現在のネタストック残り16

左の数字はこのコーナーの残りHP。コレがコーナーを維持できない数になった時点で当コーナーは消滅するらしい…。あて先はドリテク同様でヨロシク!!

はみテクの殿堂
ドリテク確認のためにちょっとだけフレイした『サッカースラム』。なかなかイイ感じの殴り合いサッカーっぷりに、セガドリームワールドの大会が楽しみになったよ。

G.B.A. GATHERING BUG ACADEMY

今回の「G.B.A.」は、前回紹介した『みろく劇団』の体験入団レポートです。当然ながら実際に劇にも出演してきましたよ。もちろん悪役で。(笑)



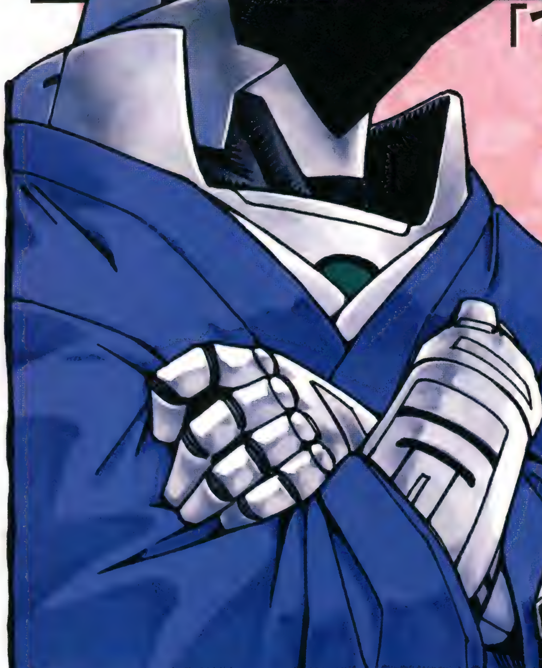
PSOオンラインで劇団に体験入団したぞ!の巻



ついに舞台デビュー!?

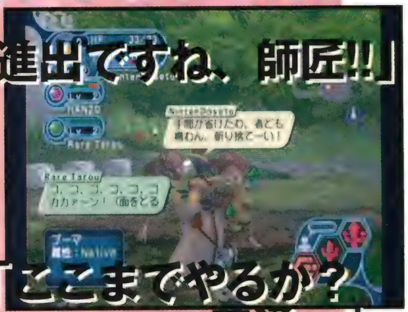
前回の「G.B.A.」を読んだ人なら覚えていると思うけど、「ファンタシースターオンライン」(以後PSO)の世界には劇団が存在します。もちろん役者さんは普通のプレイヤーさんで、プログラムで動いているキャラクターではありません。前回のPSO取材で僕は、人間が演じているからこそ感じられる"笑い"や"感動"がそこにあると確信し、その活動に共感しました。そこで今回、より多くの人にこの新しい活動を知ってもらおうと、「みろく劇団特集」をする事にしました! オンラインゲームを知らない人も、PSOは遊んでるけど、まだこういった活動をしているグループがあるというのを知らなかった人も、この記事を読めば、ゲームの世界が変わり始めているという事を感じてもらえると思います。とにかく中植の奮闘と悪役っぷりを見てやってください。読者の皆さんも興味を持ってくれると嬉しいなぁ。今回の感想等もお待ちしています。

鋼の仮面、ニンドリャー見参!!

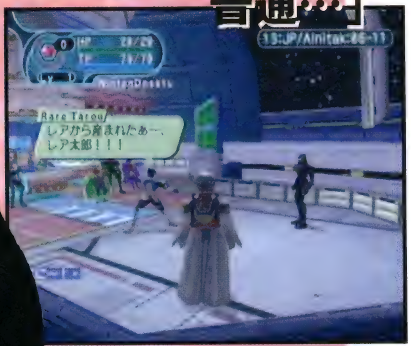


「ついにニンドリも世界進出ですね、師匠!!」

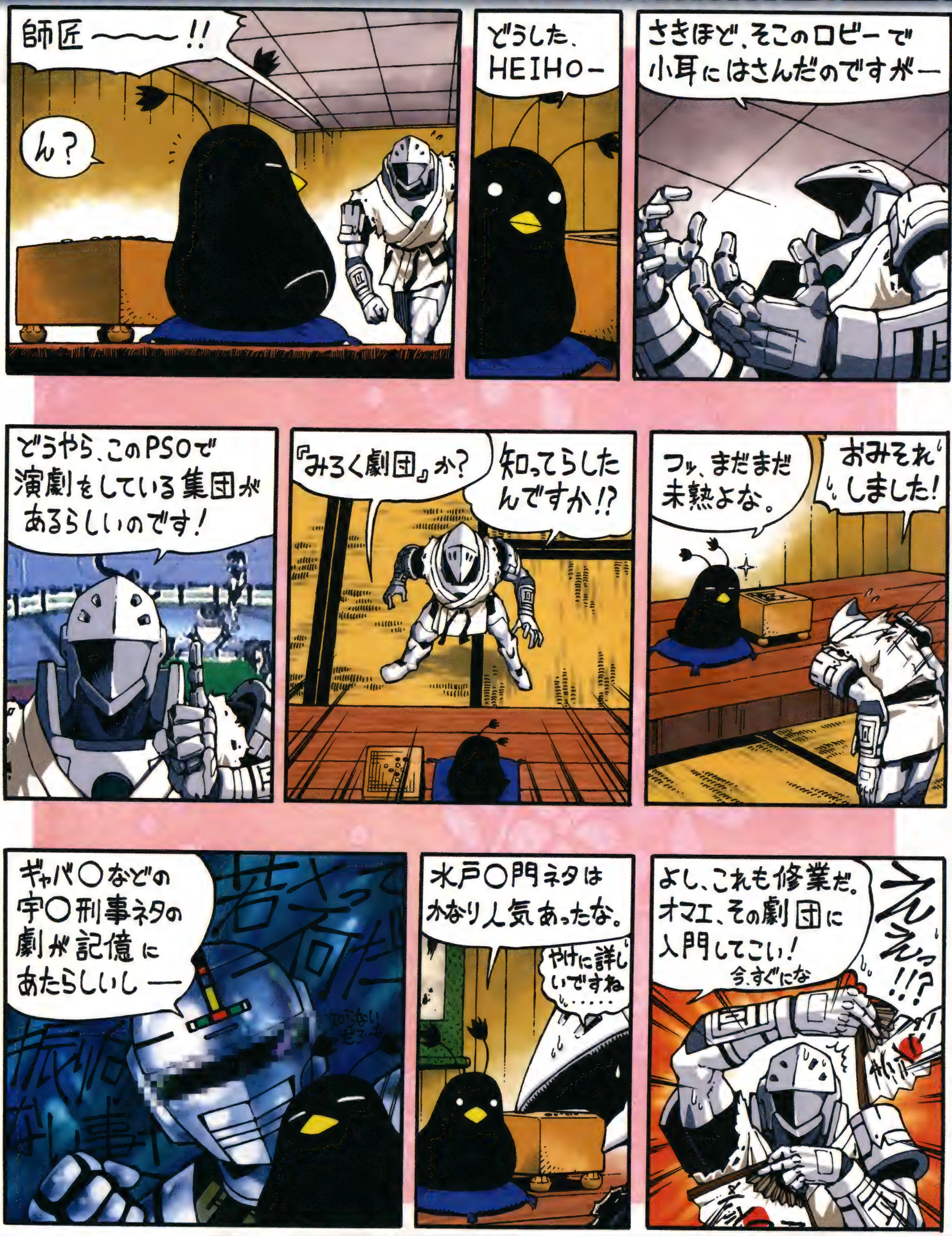




「ここまでやるか?普通…」



 ●前回ここで紹介したせいか、中植が出演した週はニンドリ読者で大入り満員。「ニンドリャー」の大合唱になった回もありました(笑)。僕が出てたの、ばれてたかなぁ。


師匠〜〜〜!!
ん?
どうした、HEIHO−
さきほど、そこのロビーで小耳にはさんだのですが−
どうやら、このPSOで演劇をしている集団があるらしいのです!
『みろく劇団』か?
知ってらしたんですか!?
フッ、まだまだ未熟よな。
おみそれしました!
ギャバ○などの宇○刑事ネタの劇が記憶にあたらしいし−−
若さって何だ
水戸○門ネタはかなり人気あったな。
やけに詳しいですね……
よし、これも修業だ。オマエ、その劇団に入門してこい!
今すぐにな
ええっ!!?



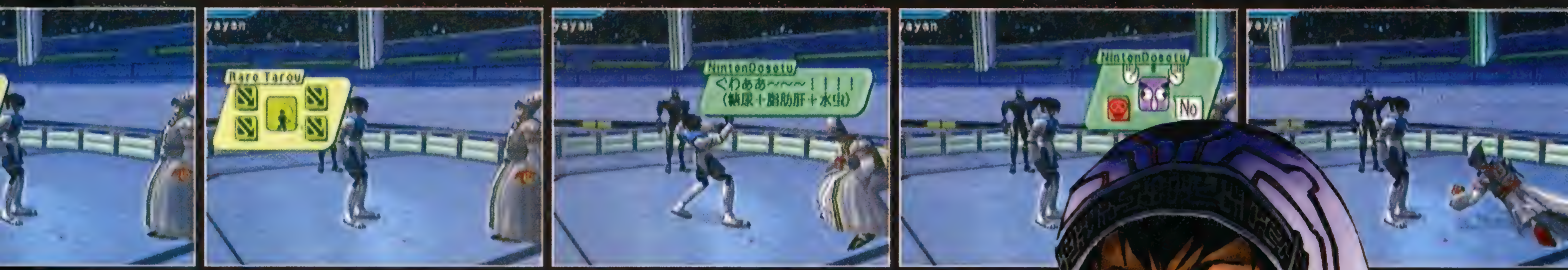
RareTarou

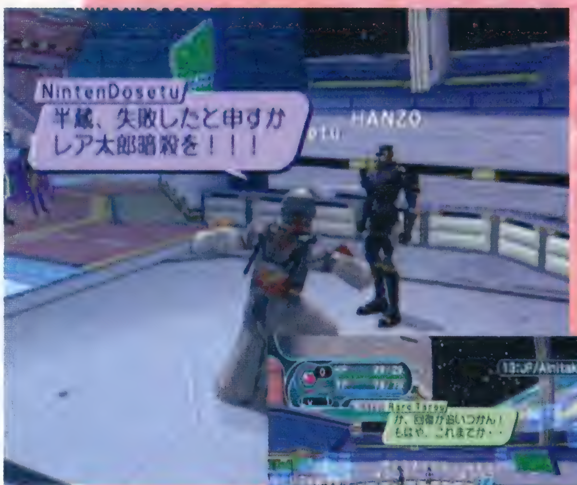
笑いあり、涙ありの15分間熱演!

舞台はだいたい1話15分程度のお話。それを4回で1時間ほど週末に活動しています。同時に2会場で公演しているのですが、それでもお客さんが多いので次の週は1週目の再演。これなら前回見逃しちゃった人も安心です。中植が出演したのは「時代劇・レア太郎侍!」の第3話（最終回）。もちろん第1週目から2週目の再演分まで、きっちり出演しましたよ! 演じた役は悪役「忍天道雪」!!（←悪役好き）



←このお方が「みろく劇団」団長の弥勒さん。まだ本人にお会いした事がないんだけど、編集長の故郷、九州の人らしい。これもオンラインならでは





←ポーズもばっちりキメて、かなり悪役になりきっております。う～ん、カッコイイ!



→舞台から退場しても、まだまだ気は抜けません。人数の関係で、1人2役しなければいけない時もあるのです。ドキドキ



NintenDosetu

●なんと、「みろく劇団」からクリスマスプレゼント! 抽選で5名様に「みろく劇団」の活躍が見られる『みろく劇団DVD』が当たるそうです。右ページの劇団ホームページアドレスから、メールで応募して下さいね。（中植の奮闘ぶりも見られるかも…、ドキドキ）

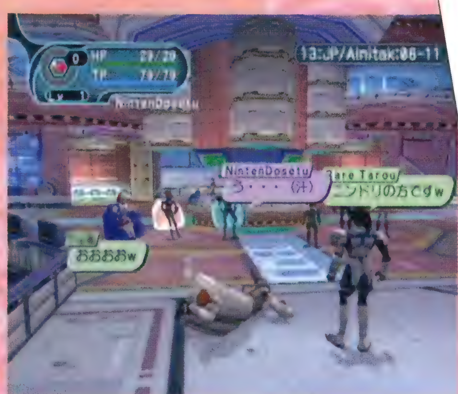




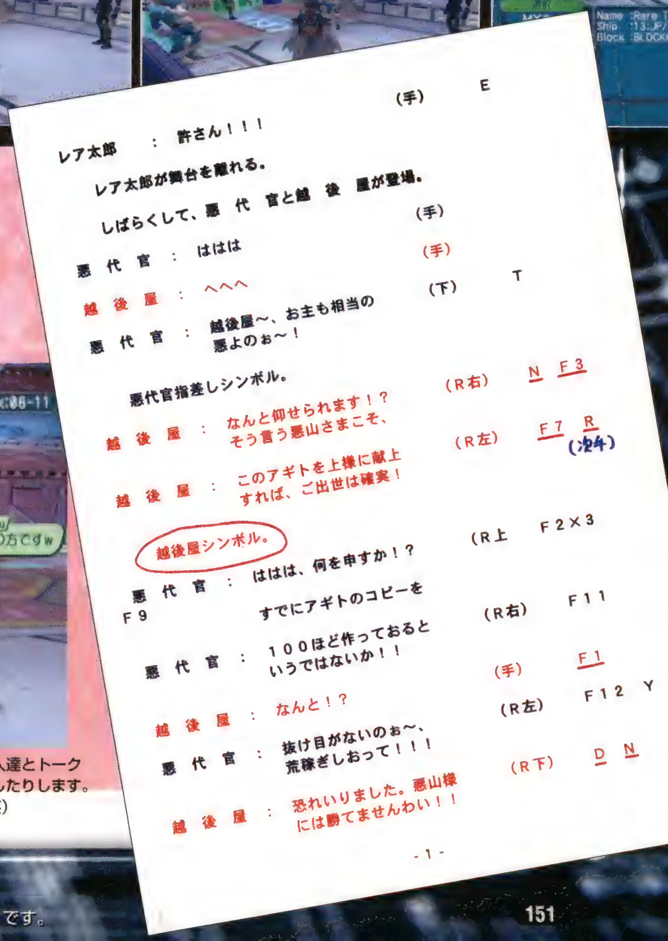
こっ…これは楽しいかも…!!

一緒に共演したのは主役「レア太郎」役に団長の弥勒さん、宇宙忍者「ハッタリ半蔵」役の珊瑚さんの2人でした。ベテランの団長が一緒に出てくれるとあって、かなり心強いものがありましたが、珊瑚さんの「GC-PSOが初のオンラインゲーム」という経歴にも安堵しました(汗)。しかし、すでに何度も公演をこなしているだけあって、アドリブを入れるなど、超初心者の中植とは比ベモノにならない余裕が…(笑)。やっぱ、すごいです。

苦労したのはボタンの押し間違えですね。長いセリフなんかは、あらかじめショートカットキーに登録しておいて、ボタン1つで出るようにしておくのですが、これを押し間違えると全然関係ないセリフがズラ～っと出てきちゃうんですよ(泣)。これはさすがに恥ずかしいので、手元に並べた台本とテレビ画面を凝視しながら演技に集中してました。ちなみにコレ(→)が台本の一部。ショートカットやアクションのボタンが分かり易く書いてあります。この台本のおかげで何とかなった気がします。台本ってやっぱり重要なんですね。



↑ホッと一息。舞台が終わると、短い時間ながら観客の人達とトークを交わして劇の感想を聞いたり、次週公演の予告を告知したりします。この時のトークとアクションも、また楽しいものです(笑)



(手) E

レア太郎 : 許さん!!!

レア太郎が舞台を離れる。

しばらくして、悪 代 官と越 後 屋が登場。

(手)

悪 代 官 : ははは

(手)

越 後 屋 : へへへ

(下) T

悪 代 官 : 越後屋～、お主も相当の悪よのぉ～!

悪代官指差しシンボル。

(R右) N F3

越 後 屋 : なんと仰せられます!? そう言う悪山さまこそ、

(R左) F7 R (次4)

越 後 屋 : このアギトを上様に献上すれば、ご出世は確実!

越後屋シンボル。

(R上 F2×3

悪 代 官 : ははは、何を申すか!?

F9

すでにアギトのコピーを

(R右) F11

悪 代 官 : 100ほど作っておるというではないか!!

(手) F1

越 後 屋 : なんと!?

(R左) F12 Y

悪 代 官 : 抜け目がないのぉ～、荒稼ぎしおって!!!

(R下) D N

越 後 屋 : 恐れいりました。悪山様には勝てませんわい!!

- 1 -

オンライン・インタビュー

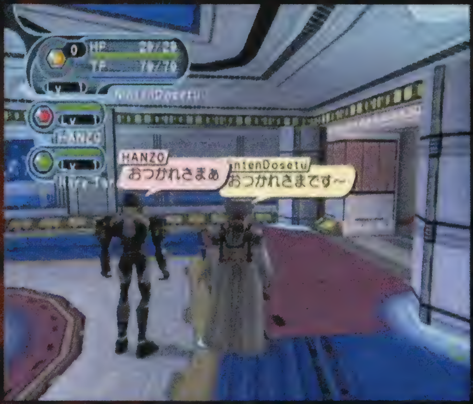
──毎週、ロビーで劇を上映されてますが、いつから、何がきっかけでこの活動を?
弥勒　「みろく劇団」としては、今年6月のゲームキューブ版トライアルからですが、ドリームキャスト版PSOを入れますと去年の8月からですね。きっかけは、あるヒーローのキャラを作っていたのですが、ロビーでアクションができるということで、よくデパートの屋上でやっているようなヒーローショーをPSOでやれたら楽しいだろうなと思ったことです。
──ギャバンですね? で、今回、時代劇をやられたのには理由があるのですか?
弥勒　私が好きだというのもあるのですが、時代劇って、世代を越えたワンパターンというのがありまして、GC版では若い方が多くなりそうなので、ある程度わかっていただけるネタとして時代劇をやってみました。



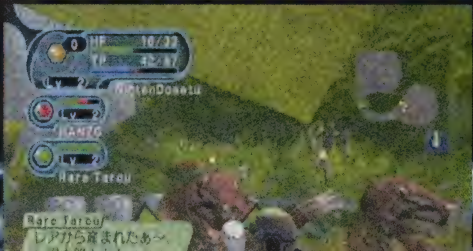
PSO映画プロジェクトも進行中!「みろく劇団」に聞いたオンラインの魅力

きっかけは、あるヒーローのヒーローショー

──弥勒さんは今年で43歳になられると聞いたのですが、ニンドリの読者層からみると父親の世代ですよね。
弥勒　ええ、お恥ずかしい話ですが、PSOプレイヤーとしては長老クラスですね(笑)。だから、どうしても古いネタになってしまいます。
──劇団の人数や年齢はどうなのですか?
弥勒　現在団員は6名でして、20歳～43歳までの既婚・未婚の男女ということですので、性別、世代を超えたチームです。ただ、当劇団としてはお客様にも実際に劇に出ていただいて、その楽しさをわかっていただくのも趣旨の一つですので、何人かの人には役者を体験していただいています。
──実際、僕も出演させてもらいました(笑)。そういえば、東京ゲームショー2002のセガブースでも紹介されていましたよね?
弥勒　実は、トライアルで上演した7作品をDVDにして、ソニックチームに送ったところ好評だったようで、メールで依頼を受けました。PSOはGC版になってから大幅にロビーアクションが増えたので、それを活用したのがよかったのかもしれませんね。
──今後は何を上演する予定ですか?
弥勒　はい、レア太郎侍の次は、これも3話ものですが、「水戸黄門、ラグオル漫遊記!」を予定しています。
──それは世代を超えてわかりますね(笑)。ところで、PSOを舞台として映画を作ると聞いたのですが?
弥勒　ええ、確かに劇と平行して、みろく映画プロジェクトが始動しています。
──なぜ、映画を? また、どういうものなのですか?
弥勒　ロビーでやる劇にはいろいろ制約がありまして、たとえば武器を持ったりエネミーと戦ったりはできませんし、ショートカットも登録数が20ですので、長編モノは難しいです。それにエピソード2では、たいへん綺麗な場所が多いものですから、実際にラグオルで何かをやれないかな～と考えたとき、「映画だ!!」ってなったんですね。これならロケをやるだけで、やれることの範囲が大幅に増えますから。
──映画も面白そうですね! ゲーム本来の遊び方以外に、いろいろな事ができるのがPSOの良さなのかもしれませんね。それでは、弥勒さんからニンドリ読者へオンラインの魅力について、話していただけますか?
弥勒　ネットゲームは、ある意味「血の通ったゲーム」でして、そこには多くの喜怒哀楽やドラマがあります。特にPSOは、私たちのように劇団を作って創作活動ができ、それを発表できる場もあるということで、たいへん自由度の高いゲームと言えます。オンラインでは、ゲーム以外に様々なイベントやショップが皆さんを待っていますよ。いつか、オンでお会いできる日を楽しみにしています。







 ●劇終了後、そのままのキャラで冒険に出た一行。劇中のセリフがバシバシ飛び交う楽しい冒険でした。(笑)→



●ついに正体を現したゴショッカー首領! 彼らの更なる野望に次回も目が離せないぞ〜…って、いつからここストーリーページになったんだ…? んなわけで…つづく

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!



実況パワフルプロ野球9決定版

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	実況パワフルプロ野球9決定版	ジャンル	スポーツ
発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	12月19日	メモリーカード	48ブロック
価格	6800円		

2002年度ペナントレース終了時の最新データに対応

プロ野球ゲームの最高峰『パワプロ』の最新データ版が登場。今回は2002年度のペナントレースのデータ反映はもちろん、システム面でも大幅にパワーアップ！

最新シナリオも追加



➡2002年のペナントレース中の名場面をシナリオモードで再現

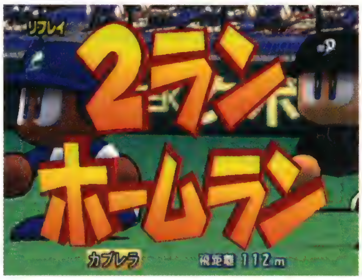


⬆惜しくも三冠王を逃がした松井。それでも日本人で久々に本塁打50本の壁を破る快挙を成し遂げた。しかしFAでメジャー挑戦



⬆タイガースのエースに登りつめた井川。奪三振王獲得の原動力となった落差の大きいチェンジアップは本作にも反映されている

リプレイが復活!!



➡直前のプレイをもう一度見ることができるリプレイが待望の復活



⬆捕手から外野手へのコンバートが成功し、3割30本の和田。能力が大幅に上昇



⬆フルスイングが身上の浪速のアーティストは今年も健在だった。FA宣言の移籍先は？



⬆初の首位打者を獲得し、松井の三冠王を阻止した福留。バランスの取れた好打者だ

新モード「はしれー!ホームランくん」

『パワプロ9』で好評だった「ホームランくん」がリニューアルされ、その名も「はしれー！ホームランくん」になったぞ。これは、東京から福岡ドームまでをホームランを打って競争するモードなのだ。

総勢999人のマラソン編



➡連続してホームランを打てばスピードアップ、どんどん順位を上げていくぞ



⬆途中にはライバルたちも出現。打って打って打ちまくって、福岡ドームのゴールをめざすのだ

ゴールの福岡ドームをめざせ!

サクセスの能力ポイントなどが修正

おなじみ「サクセスモード」は、『パワプロ9』から能力ポイントにいくつかの修正が入り、新たに攻略しがいのあるバランスになったぞ。



➡エディットキャラを育成し、自分だけの野球ドラマを作り上げるのだ

ジェネレーション オブ カオス　イクシード

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ジェネレーション オブ カオス　イクシード	ジャンル	シミュレーションRPG
発売元	アイディアファクトリー	プレイ人数	1人用
発売日	2003年2月	メモリーカード	17ブロック
価格	5800円		

SLG+RPG+アニメで壮大なファンタジーが展開

幻想世界ネバーランドを舞台に、自国の内政管理や臨場感あふれる集団戦闘が楽しめるSLG要素と、ダンジョンを探索するRPG要素がそれぞれ独立して楽しめる1作。戦闘システムもそれぞれ異なり、戦略性が高く、かつ爽快なバトルが展開する。




←剣と魔法の世界の種族間抗争がドラマチックに描かれるアニメパートでは、新ジャンル「アニゲー」をアピール

最大400人の兵士によるスペクタクルバトル　SLGモード

内政パートでは自国の強化を行い、移動パートでは他国と領土の争奪を行う





リアルタイムで敵味方が入り乱れる　RPGモード

制圧した拠点がダンジョンの場合、探索して宝や仲間を得ることができる







←魔族と人間のハーフ。人間の迫害により家族を失い、復讐のため仮面騎士アシュレイとともに「魔皇軍」をおこす

零ファイター撃墜戦記

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	零ファイター撃墜戦記	ジャンル	フライトシューティング
発売元	グローバル・A・エンタテインメント	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年春	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円		

実在した海軍機で「もしも」の歴史を体験するフライトSTG

実在した海軍機に搭乗し、戦史に残る有名な作戦に参加、「もしも」の架空の歴史を作り上げていくことが可能なフライトシューティング。日本の機体だけでなく、他国の戦闘機に搭乗し、日本の作戦を阻止することいったプレイ方法も可能だ。



←対戦では各マップの勝利条件を早く達成した側の勝ち



→戦いの設定をさまざまな条件に変えることができる

2人対戦、協力プレイも可能



↑協力して作戦遂行に挑戦することも



↑コクピット視点でリアルな空中戦を体感できる



↑リプレイで戦いのハイライトを見ることも



登場機体　これらの戦闘機に加え、爆撃機や攻撃機、ジェット戦闘機も登場

九十九式船爆


震電


スピットファイアー


メッサーシュミットMe262


P51ムスタング


F6Fヘルキャット

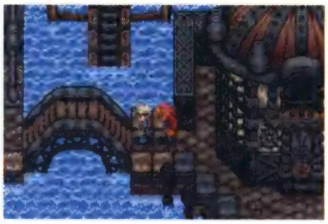

サモンナイト　クラフトソード物語

GBアドバンス

発売元	バンプレスト	ジャンル	アクションRPG
発売日	2003年春	プレイ人数	1～2人用
価　格	未定	備考	GBA専用通信ケーブル

100種類以上の武器を作り出し戦うアクションRPG

プレイヤーは、武器を作る鍛冶師のタマゴ。入手したアイテムから武器を作り出し、その武器で戦っていくのだ。パートナーの「護衛獣」と一緒に、最高の武器鍛冶師の称号を得るために冒険を繰り広げるのだ。



⬆冒険をともにする護衛獣は4体の中から選ぶ



⬆武器は使い込むほどに強くなる

戦闘はサイドビュー





➡護衛獣の魔法が炸裂!! 敵によって武器を変えるといった戦略要素もあるのだ

⬆左が男の子主人公クリュウ。女の子主人公プラティも選ぶことができる

護衛獣と一緒に幻想的な海上都市ワイスタァンを冒険

➡主人公と4体の護衛獣がせいぞろい。物語はPS版『サモンナイト』シリーズの世界観を継承している



モンスターメーカー4 フラッシュカード／キラーダイス

GBアドバンス

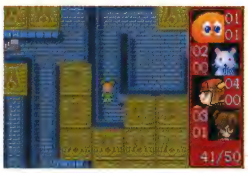
発売元	サクセス	ジャンル	RPG
発売日	12月13日	プレイ人数	1人用
価　格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル

名作和製ファンタジーがカードダンジョンRPGで復活

89年にカードゲームとして生まれ、コミックや小説、GB、SFCなどのゲーム化もされた『モンスターメーカー』が、装いも新たにGBAに登場。



⬅戦闘はカードデッキを使ったカードバトル。戦ってより強いカードを入手しながら冒険を進めていく



⬅自動生成AIによるカードダンジョンだ



⬅ファンにはおなじみのキャラが物語に出演



⬅自分で冒険を生むクエストメイキングシステム

オールスターキャストでゲームに登場



ディアーネ

⬅伝説のホリィアックスを追い求める誇り高き王女。見かけによらず豪腕なのだ



ルフィーア

⬅炎を操る魔導士見習い。スローペースでドジなところがある

ロリエーン

➡事件を呼ぶおてんばエルフ。見かけはかわいいけど

2つのバージョンでタイプの違う主人公





⬅歴戦の勇者やモンスターでカードデッキを作る。カードは友達と通信交換も可

戦国革命外伝

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	アクションRPG
発売日	2003年2月27日	プレイ人数	1〜4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

歴史上の武将と協力し妖魔を討つ戦国アクションRPG

戦国時代の日本を舞台に、実在した武将たちと協力、対立をしながら、封印を解かれた妖魔たちと戦っていくアクションRPG。武器はリアルタイムで変更できる刀、槍、弓の3種類。日本全土を移動しながら、各国で待ち受ける妖魔を打ち倒し、その地方の勾玉をすべて集めると、結界に潜む妖魔将軍と対戦。勝てば新たな地方へと進むことができる。





↑主人公は男女どちらかを選べる。成績によって、ステージクリア時に通り名がつくぞ



↑通常よりも多くの経験値やお金が入る連続攻撃。場所、敵により武器を使い分けて戦っていく



↑歴史上の武将にまつわる実際に起こった史実もゲーム中で再現され、楽しく歴史を学べるのだ



↑全国に解き放たれたボス級の妖魔との戦いは壮絶。これは伝説の妖怪、ぬえ。雷のような激しい攻撃！



↑通信対戦プレイ時には、妖魔と戦いながら自分の領土を獲得して広げていくことが目的となるのだ

きせっこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険

GBアドバンス

発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	アドベンチャー
発売日	2003年1月4日	プレイ人数	1〜4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

少女とぬいぐるみのきせかえアドベンチャー

不思議な力を秘めた少女チェスティとなって、自分で作ったぬいぐるみと一緒に魔法の世界を冒険するアドベンチャー。ぬいぐるみとお話ししたり、いろんな衣装やアイテムで着せ替えさせて楽しめる。冒険を進めていくほどに、まるで本当の友達と一緒に冒険しているような気分が味わえちゃうかも。



↑いろんな動物をベースにぬいぐるみが作れる



↑主人公チェスティの衣装も着せ替えできる



➡ぬいぐるみと一緒に楽しいイベントも体験できちゃう



⬅自分のぬいぐるみとおしゃべり。どんな性格なのかな

全日本少年サッカー大会2 めざせ日本一！

GBアドバンス

発売元	サクセス	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	12月27日	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

少年サッカーチームの監督となりチームを育成

財団法人日本サッカー協会に登録している実在のチームが登場するSLG。プレイヤーは監督としてトレーニングで選手の能力を育て、試合では指示を出して勝利へと導いていく。トレーニングが簡単なミニゲームになったり、試合は実況中継が入るなど、前作のGB版から大きくパワーアップ。



⬅選手一人一人のデータを細かく設定できるのだ



⬅トレーニングはミニゲーム。これはフリーキック練習

↓リーグ戦など試合形式も本格的



↓試合では状況を見て的確な指示を出そう



トランセル種市ブランド攻略本 最強チームで製作開始!



12月20日の発売を目指し、トランセル種市を中心とする「ルビー・サファイア攻略本チーム」が麹町に集結。スタッフの多くは『ピカチュウバージョン』の攻略本から『クリスタルバージョン』までを作り続けた、この道のマスターたちが製作する!

⬆NintendoDREAM編集部では、ハシモも製作に加わる。彼の入社当時の最初の仕事は『ピカチュウバージョン』の攻略本だったのだ…

これまでのシリーズのスタッフが集結!

ストーリー編&図鑑編の2部構成

今回は12月に「ストーリークリア編」、そして1月に「図鑑編」の2冊の攻略本を発売する。「ストーリー編」では、楽にエンディングまで行けるフローチャートを中心に、クリア後に訪れるイベントも完全フォロー。「図鑑編」は全ポケモンが明らかになる!



⬆冒険につまっても、チャートで軌道修正

禁断の企画書の一部が明らかに…



⬆実際に提出したと思われる企画書を入手

入手した極秘企画書によると、ホウエン地方全体の、道路と街のつながりがわかるマップポスターが付録につくようだ。これは『クリスタルバージョン』攻略本でも「使いやすい」と好評だったものだ。またページ数は256ページの極厚攻略本になるらしい…。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円

NINTENDO64

パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課:03-3262-7544
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

マリオパーティ4攻略本12月6日に発売決定!

ついに発売が決まった『マリオパーティ4』の攻略本。ゲームのメインとなる各ステージの攻略だけではなく、60種類以上収録されているミニゲームも徹底攻略。また特別付録として、コントローラーに貼れる特製シールや、各ステージのマップがぎっしり詰まった「特製マップ本」が綴じ込まれる予定だ。



特製マップとシールが付録につくよ!

「マイコントローラシール」と題された特製シールには、キャラクタのイラストと、自分の名前が入る欄がある。実際にゲームキューブのコントローラに貼れるようにデザインされていて、貼ればどのプレイヤーのものかすぐにわかるぞ!



広大なマップが一目でわかる特製本

ステージのマップがイラスト化されたものを、別冊のマップ本として付録に! ステージの全体がわかるので、状況を把握しながらのプレイが可能になるぞ。

★★★★★★★★★★10月の当選者★★★★★★★★★★

北海道/川瀬陽平さん
青森県/工藤貴弘さん
岩手県/小松 凌さん
宮崎県/大浦拓郎さん
茨城県/村上周平さん
群馬県/岩澤悠貴さん
埼玉県/鈴木ひかりさん
東京都/村木 崇さん
神奈川県/馬場辰徳さん
岐阜県/今尾明広さん
静岡県/堀川香織さん
愛知県/長谷川諒さん
三重県/松上直樹さん
滋賀県/岡本憲長さん
京都府/長谷川奈央さん
大阪府/宮本佳奈さん
兵庫県/本城雄大さん
愛媛県/矢野祐作さん
福岡県/佐々木悠太郎さん
長崎県/鶴 邦寛さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂ゲーム攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。



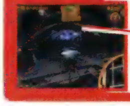
ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

スーパーモンキーボール2

セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



おサルを転がすメインモードに加え、作り込まれた12種類のパーティゲームも遊べるのだ。

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

スーパーモンキーボール2
セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



パーティゲームだけでなく、気合の入ったムービーが見られるストーリーモードも楽しいぞ！

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～
バンダイ／11月22日／6800円
2ブロック／アクション



P68からの新作記事では、開発者インタビューと編集者（ただのファン）座談会も掲載！

ハリー・ポッターと秘密の部屋
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月23日
6800円／4ブロック／アクション



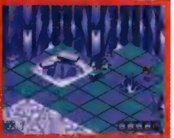
原作の世界をゲームキューブで体験しよう。映画も一緒に見れば、さらに楽しめるかも。

ゴジラ 怪獣大乱闘
アタリ／12月12日／5800円
4ブロック／アクション



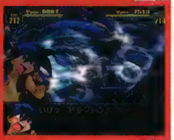
新旧11体の怪獣がビル街で大乱闘。ゴジラは90'sと2000バージョンの2種類が登場するぞ。

ソニック メガコレクション
セガ／12月19日／5800円
ブロック数未定／アクション



メガドライブの『ソニック』7作品を収録。今号のP62で久々の最新情報が見られるぞ。

爆転シュート ベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！
タカラ／12月19日／6800円／
7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。いよいよ発売日が決定した。

ボンバーマンジェッターズ
ハドソン／12月19日／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

おなじみの爆弾アクションで各ステージを突き進め。4人対戦できるバトルモードもあり。

スパイダーマン™
カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション



ストーリーは近日公開の映画がベースだが、ゲームオリジナルのストーリーも加わっている。

Roll-o-Rama（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ』で採用された傾きセンサーを使用。ボールを転がして迷路を進もう。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



年末発売はちょっと厳しそうだ。来年最初のビッグタイトルと期待しつつ、待ちましょう。

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムを踏襲した本格派アクション。このところ続報がないな～。

GC－NARUTO格闘（仮称）
トミー／2003年春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

NOW MAKING

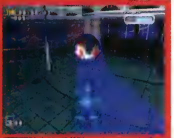
少年ジャンプで連載され、アニメでも人気の「NARUTO」が対戦格闘に。声優のボイス入り。

ソウルキャリバーII（仮称）
ナムコ／2003年未定／価格未定／
ブロック数未定／格闘アクション



発売日が来年中へと大きくズレ込むことに。まだしばらくは業務用で我慢しましょう。

ソニックアドベンチャー1
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

シャーマンキング ソウルファイト
バンダイ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション？

NOW MAKING

GBAでもゲーム化された『シャーマンキング』がGCに登場。アクションらしいが、詳細は不明。

ゼルダの伝説 風のタクト
任天堂／12月13日／6800円
ブロック数未定／RPG



買おうと思っている人は、P8を要チェック！超豪華特典のつく予約キャンペーンがあるぞ。

エターナルアルカディア レジェンド
セガ／12月26日／6800円
3ブロック以上／RPG



GC版オリジナル要素がまたまた判明。3つ子魔女やら招き猫やら、怪しいおたずね者が続々！

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



『FF X』の続編『X-2』が発表された。本作を筆頭とした『FF』の新たな展開に要注目だ。

RUNE II
フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



カードゲームの要素を取り入れた召喚RPG。さまざまな新要素を加え、現在鋭意制作中だ。

●ハミ出しのカタログ●

今号は6タイトルを一気にカタログに追加！　…というわけで、発売済みタイトルリストはお休みです。しかし、この勢いで増えると新作も入りきらなくなりそうだが…。

前回のハミ出しで「オシリマン」への読者の指摘（正しくは「フリフリマン」）がゼロだったと書きましたが、申し訳ない。あれを書いた直後、たった1通だけ指摘が来ました！↗

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG



『～ディスティニー2』が今月28日に発売される。次はいよいよ、このGC版『テイルズ』か？

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

biohazard 0

カプコン／11月21日／7800円
9ブロック／アドベンチャー



久々の『バイオ』完全新作がついに発売。本誌の12ページ大特集もチェックしてくれ！

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／2003年春／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



残念ながら発売日が来年の春に延期。PS2版、Xbox版もすべて同時期に延期とのこと。

バイオハザード2

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから『バイオ』シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

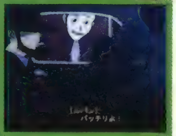
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



発売日が未定に。少なくとも来年には延びそうだ。ルパンファンならずともショック!?

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。主人公は締切直前にレオン・S・ケネディーと判明！

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



今号の続報では、舞台となる「わすれ台」の住人たちを紹介。3人のヒロイン?も公開だ！

ジェネレーション オブ カオス イクシード

アイディアファクトリー／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

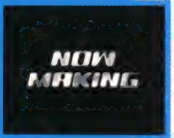
NEW



PS2で発売された同名シリーズの最新作が登場。RPG要素を加えた戦略シミュレーションだ。

ちびロボ！

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション



謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをするっ…らしい。シミュレーションかな？

お遍路さん（仮称）

ピンチェンジ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NEW



ついに出た！高齢者向けゲーム。部屋にいながらにして、四国でのお遍路が楽しめるのだ。

トップガン～エース オブ ザ スカイ～

タイタスジャパン／12月26日／6800円
ブロック数未定／シューティング



映画「トップガン」を題材としたSTG。'70年代から近未来のさまざまな機体が登場する。

SPACE RAIDERS（スペースレイダース）

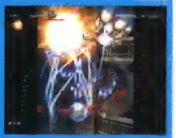
タイトー／2003年1月9日／4800円
ブロック数未定／シューティング



側転などアクション要素を取り入れた3Dシューティング。撃ちまくりの快感が味わえる。

斑鳩 IKARUGA

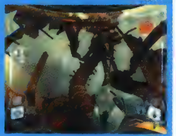
アタリ／2003年1月16日／5800円
4ブロック／シューティング



GC版オリジナル要素として、「コンクエストモード」と「チャレンジモード」が追加された。

メトロイドプライム

任天堂／2003年2月未定／6800円
ブロック数未定／シューティング



P46に久しぶりの新情報あり。GBA版『フュージョン』ともども、発売日が来年2月に決定。

スターフォックス（仮称）

任天堂／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング



画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／2003年春
6800円／ブロック数未定／シューティング

NEW



第二次世界大戦をモチーフにしたフライトシューティング。往年の名機が続々登場する。

機動戦士ガンダム（仮称）

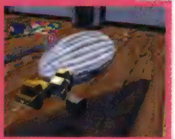
バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング



「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

チョロQ！

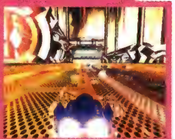
タカラ／12月19日／6800円
ブロック数未定／レース



発売日が12月19日に決定。賞金を稼いで愛車をカスタマイズする、おなじみのシステムだ。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



イベントで驚愕のムービーが公開された。その模様は毎月新聞などで紹介しているぞ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース



『ソウルキャリバーII』ともども、2003年未定へ発売日が延びてしまった。ちょっと残念。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース



エム・ティー・オーといえばレースもの。同社の看板タイトルを引っさげGCに初参入だ！

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングな走りを要求される異色のレースゲーム。まだまだ発売日が決まらないなぁ。

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



Cスティックで感覚的に打てるので、初心者はお手軽な、上級者は微妙な操作が可能なのだ。

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月28日
6800円／ブロック数未定／スポーツ



GC、PS2、Xboxの3機種で同時発売される。本場の豪快なプレイをゲームで満喫しよう。

FIFA2003 ヨーロッパサッカー

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月6日
6800円／ブロック数未定／スポーツ



欧州の350ものクラブチームが、すべて実名で登場。小野も中田も稲本も、もちろん実名だ。

エヴォリューション スケートボーディング

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ミッキーたちがアメフトに挑戦！ マジックアイテムを使えば、試合を有利に進められるぞ。

実況パワフルプロ野球9決定版

コナミ／12月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



『9』が最新データになって登場！ しかも「ホームランくん」は大幅パワーアップしたぞ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／12月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ディズニーキャラたちが3on3ルールのバスケで勝負！ スピーディな展開が楽しめそうだ。

ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

コナミ／2003年1月30日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



サッカーゲームの最高峰がついにGCへ！ 12月にPS2で発売される最新作がいきなり登場だ。

エヴォリューション スノーボーディング

コナミ／2003年2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



E3ではビデオ出展されたが、それ以降音沙汰なし。実際のスノボーシーズン中に遊べるか？

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



このところ、さっぱり新情報がなし。『マリオテニス』とどっちが先に出るのだろうか？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



『マリオゴルフ』同様、新情報はなし。64版のデキがよかっただけに、期待は高まるが。

ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／12月20日／6800円
3ブロック／パズル



P54の続報では、全アトラクションを紹介。GBA版『～エース』との連動も公開されている。

テトリスワールド

サクセス／今冬／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞がGCに登場。発売は冬とのことで、どうやら年は越しそうかな。

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／6800円
ブロック数未定／テーブル



TV番組の名競技を、簡単操作のパーティゲームに。人気の「SASUKE」も遊べるぞ。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ハドソン／12月5日／6800円
5ブロック／テーブル



『11』は、ありそうでなかった「貧乏神がいない」モードを搭載。のんびりプレイできそう？

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／今冬／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で人気を得た、RPG風味のボードゲーム。発売日が冬に延びて、最近情報がないなぁ。

耳よりのカタログ

今号の注目は『ウイイレ6ファイナルver.』。問屋筋では前から名前が挙がっていたが、発売2ヵ月にしてようやく正式発表。12月に先行発売されるPS2版との違いが気になるところだが、詳細はまだ不明だ。また、まだ正式発表ではないが、『パネポン』『Dr.マリオ』など任天堂の名作パズルを収録したタイトルが出るとか…。こちらも気になるところだ。



←写真はPS2版『～5』。GCはPS2よりボタンが1つ少ないので、操作系は少々変更がありそうだ

●ハミ出しのカタログ●

、プリプリマンは忘れられていなかったのです。プリプリマンとファンの皆様に謹んでお詫び申し上げます。……しかし、このネタを3号引っ張るとは思わなかったな。

魔法を自在に操り戦うマジカル冒険ファンタジーが、ゲームの発売に先駆けコミックで読める!!

スキップの故郷に異変が!?

エレミックス！

第2回 魔物登場

前回のあらすじ
半年ぶりに魔法の修業から故郷に帰ってきたスキップ。だが故郷の町は炎に包まれて・・・

GBアドバンス	
タイトル	エレミックス！
発売元	シムス
発売日	2003年1月3日
価格	4800円
ジャンル	アクション

原作：シムス株式会社　まんが：あさみさとる



スキップ、メルの似顔絵を募集します。誌面に採用された方には、GBAソフト『エレミックス！』やコミックオリジナル色紙をプレゼント！ 応募はp164ページのあて先で「エレミックス！似顔絵」係まで。



登場人物

スキップ エレメンタルリングを受け継ぐ、カンネ国の王子。3つの属性(火、氷、土)に変身でき、魔法が使える

メル スキップの幼なじみの少女

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.80
2002 12/21

次号は vol.81 12月6日(金)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。



チラシの世界 #008
1994年 ゼルダの伝説1(FC)

NEXT MENU 次号予告

『ゼルダの伝説 風のタクト』発売カウントダウン！

2002年も師走に突入し、いよいよ『風のタクト』が発売されます。次号では編集部の総力をあげて「世界最高傑作」のゲームの魅力を徹底解説! もちろん『bioO』『ポケモン』の攻略情報も充実。インタビューは、あの人たちと交渉中。次号のニンドリもどうぞお楽しみに〜！

※予告の内容等は変更される場合があります。



前号で「チラシ情報求む」と書いたところ、早速大阪の桃姫ユリさんが手紙が届きました。ありがとう。そのリストの中に垂涎チラシがあったので、後日連絡しますね。全国のチラシ人よ、桃姫さんに続け〜! いつか任天チラシ展やろ〜！(サオヘン)

セガドリームワールド開催目前。当日は編集部総出で受付や整理、ソニックかアイアイ(秘)になっているはずなので、ぜひ遊びに来てください(くわしくはP138で)。ちなみにセガ本社は家から歩いて15分ほどの距離なのでとてもラクチンです(高島)

なんだか風邪っぽい。バカだから風邪ひかないハズなのに…。もしかしたらバカ卒業!? とか言ってるぐらいだから、たぶん卒業できてないんだろうなぁ。相変わらずのハシゴ酒が原因なのかも。少しはひかえてるつもりだけど…(ケイ大佐)

「ポケモン堂」で連載中の「ポケモンエピソード」を毎号楽しみにしている、マニアックな読者がいるらしい。とにかくネタは腐るほどあるのだが、記憶があいまいなのが残念。ノンフィクション度は95%くらいかもねぇ〜(トランセル)

今回は家に帰った日が4回だけっつーもの凄い勢いだったので床寝ばかりで体ガタガタ。腰痛いし肩痛いし体重増えるし(違う)。思わずエアーベッドを編集部に導入したものの、今ケイ大佐が熟睡しとりますよ。ベッドで。こらこら(かややん)

現在『マリオパーティ4』の攻略本を鋭意制作中！なのだが、パーティゲームの攻略を「1人で」やることくらい寂しいものはない。休日の夜中、1人連打の音を響かせる…。次は普通の1人用ゲームを担当させてくれ(マッスル)

トレードやらFAやらで、オフシーズンの話題を独占している某球団ですが、あの補強の仕方はどーなんでしょう? 優勝するためには手段を選ばないとは言うけど、もし失敗したらえらいことになるだろーな。期待半分で見守ろう(本ちゃん)

なんだかゼル発売日も近づき、本来ならワクワクしているはずなんだけど、忙しすぎるのか「え? もう?」って感じでイマイチ自分の中で盛り上がってないです。やっぱり延期しなかったのが理由かも。え〜?今回は延期しないの〜? (中植)

入間基地航空祭を見に行ってきました。見所はC-1の無意味な機動性と、F-2が飛ぶ所。っていうか、F-2って飛べたんだ。ウルトラホークみたいな造型しやがって。…は? ブルーインパルス? よく覚えておりませんが(ハシモ)

『ゼルダ』の予約特典にびっくり。『裏ゼルダ』のために64DDを買った者としては、64DDユーザーだった人たち全員に、予約特典のディスクを送ってくれるくらいの心意気を見せてくれると嬉しいんだけどなー(岡ちゃんねる)

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp 「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／中植茂久
橋本慎也／岡本明徳
編集アシスタント 北山大輔／本郷公康／坂井一哉
編集協力 中谷至／石原郁与／松村浩次
松本英明／成瀬史弥／大渕豊
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳(アセンブル)／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.80
2002年12月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



GAME BOY ADVANCE
ヘリス
冥界の魔物たちを率いる団長。返り血で赤黒く染まった鎧に身を包んんでいる。
グラックス王
カンネの国王でスキップ王子の父。魔物によって連れ去られてしまう。
シロップ
グラックス王に妖精界から呼び出された妖精。口は悪いが、性格はよく世話好き。
フーログ
テウトブルグの森に住むフクロウ。年齢は100歳以上。旅人に話を聞かせている。
リビングウッド
魔に犯された水を吸って育った木のモンスター。
この国を守るため、
ボクは闘う。
町の住人
いろんなことを教えてくれるぞ。
グラディエイター
冥界から召喚された鎧を着た下級悪魔。
カンネ城の兵士
イエティー
2足歩行の大型モンスター。口から冷たい氷の息を吐いて攻撃する。
エレメンタル・リングで3つのエレメントに変身して、
魔物たちをやっつけろ!
スキップ王子
ゲームの主人公。
3つのエレメントに変身できる。
火のエレメント 火の玉「ファイアーボール」を発射して、モンスターを攻撃。スペシャル魔法は「フェニックス」
氷のエレメント 氷の矢「アイスニードル」で、敵を攻撃。スペシャル魔法は「サーペント」
土のエレメント 岩の玉「ロックボール」を転がして魔物を撃退。スペシャル魔法は「グラム」
敵を倒す快感! 謎解きのスリル!
NEWアクションアドベンチャー
最新機能搭載! この快感からもう逃れられない。
自動難易度調整システム
プレイを判断し自動的に難易度を調整、より気持よくプレイできる
追従スクロールシステム
プレイヤーの進む方向を広く表示キャラクターが大きい!
ビートシステム
敵からダメージを受けずに敵を倒すほどスコアが伸びる
エレミックス!
© 2003 SIMS CO.,LTD.
sims シムス株式会社
東京都渋谷区桜丘町8-9 メイセイビル5F
TEL.03-5459-3693
2003 1.3 リリース 価格 ¥4,800 (税別)
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
vol. 80
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年12月21日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第15号（通巻80号）
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
雑誌27103-12/21
T1127103120493

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム
DREAM

vol.80



バイオハザード　ポケモン攻略スタート!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ